果敢特报 IDS：梦想还是现实?新掌机市场进行曲即将奏响！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/07
VOL.33
零售价：9.80元
每月10/25日发售



赠品1 火炎纹章卡片收纳盒

赠品2 精彩光盘影像

大抽奖424名

两周年回馈读者

抽取三大流行掌机
百件礼品等你拿

极上攻略

任天狗 饲养指南

名侦探柯南 黎明的纪念碑

THE TOWER SP/彼岸岛

火影忍者 最强忍者大结集3

假面幻影杀人事件

ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN15-1225/J

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAM



3大类流行掌机

等你拿

大抽奖

参加办法:

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.33的抽奖活动截止时间为5月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊提供更多的奖品，本期多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！


合金装备索利德金属雕像
电软十周年纪念金币
生化4暗黑吊饰
等你拿
5名
50名
10名
POCKET GAMER
POCKET GAMER
精选礼品
纪念活动全面启动!
本期抽奖共计424名
POCKET GAMER POCKET GAMER POCKET GAMER
等你拿
40名
SUPER MEMORY HUNTER
90名
180名
40名
31期中奖名单详见164页
七龙珠经典T恤
网王海堂薰头巾
头文字D机车手机挂饰
GBA/SP超级记忆棒月光宝盒
更多时尚周边

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

•●● Vol.33 ●●•

五一假期结束，展示一下最近的收获，写攻略虽然累，不过得到肯定很高兴，我们一直在努力。



经过雪人老大在聊天室里的指导，相信不少读者已经知道怎么访问三栖人论坛了，欢迎各位读者登录论坛与我们联系、交流，参与各种讨论和投票，看到响应雪人老大的“31期《掌机迷》哪篇攻略研究你最满意”的人不少，看到自己写的攻略被读者认可，那可是很有成就感的哟！

五一之前读到过读者来信祝我游戏与手机二者兼得，很幸运，这个愿望实现了，所以要很高兴地向大家展示一下爱机与游戏，最近谋杀我空余时间最多的三款游戏是《LUMINES》、《METEOS》、《水银》，所以我可以说自己是个不折不扣的PUZZLE游戏爱好者，其中尤以玩《LUMINES》中毒最深。早在几个月前就有达人挑战模式99万分达成，而我现在才刚到80万分而已，这还是某天睡觉前顺手玩来的记录，结果一不小心比平时晚了一个多小时睡觉，达到99万分大概还需要一段的时间吧。

我偶尔会说“素啊”来表示“是啊”，结果被prefect听到以后，他大笑，认为这句话很有趣，并对发音口型和卷舌程度做了一番分析，总结出说“素啊”比说“是啊”省力，然后我每天都能听到prefect一边笑一边说“素啊素啊”。过了一段时间以后，又被他学去一句“对的”，我实在佩服prefect的影响力，现在办公室里的很多编辑也都常说这两句了，就像他们看到小沛的小自行车都会去玩一下一样，听到有人说这两句的时候都会跟着一起说，笑。

夏天来临，虽然外面满眼绿色，不过坐在办公桌前向外望去却只能看到旁边的大楼，朋友问我桌上有没有放小盆栽，于是有了下面这段对话：

“你桌上有没有花？摆点绿色植物对眼睛有好处。”

“我养什么死什么的。”

“那就养仙人掌，还有我在庙会看到一种竹子，不用人照顾，给水就活的。”

“给开水呢？”

“你太残忍了……”

“顺手倒进去而已啦。”

“顺手……你比阿布还恐怖……”

需要澄清一下的是，所谓的顺手倒开水是我的一种设想：某天上午上班的时候倒了一杯开水放在桌上，然后工作的时候突然想起来好像很久没有给盆栽浇水了，于是忽略了茶杯里装着开水的这个事实，直接拿起杯子浇水。我果然不适合养盆栽，不过为了了解阿布到底有多么恐怖，我抽空补习了一下《热带雨林爆笑生活》，结果是每天都笑倒了，结论：我绝对比不上阿布。

虽然不适合养盆栽，不过我能养小狗，我说的是《任天狗》，这个游戏发售之后，引起了大范围的热烈讨论，甚至还带动了NDS主机的销量，更获得《FAMI通》40分的满分评价。由于每天下班路过的一片草地经常汇集很多养狗的人，看着各种大狗小狗在草地上追逐嬉戏，让我一直都认为还是现实中的小狗比较可爱，不过在玩过《任天狗》之后我不得不承认这个游戏的魅力。游戏里的小狗和真狗一样活泼可爱，照顾起来一点也不麻烦，打开NDS随时都能玩，很好，现在就等隔壁的小狼买吉娃娃版本来联机了，先送上手机拍摄照片一张。

创意，这是自两台新掌机发售以来我最关注和看重的一点，不管是NDS还是PSP，都有展现出制作人极佳创意的游戏发售，让玩家感受到与众不同的新感觉。对杂志制作来说也一样，我们只有不断创新，才能在发展中进步，请大家相信，我们会做得更好。



文／暗凌

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录 CONTENTS

VOL. 33 2005 / 7

果敢特报 最热辣最尖端的热点事件

IDS：梦想还是现实？......6

新闻话题 镜的业界&国内热点

强强联合重拳出击，BANDAI与NAMCO九月喜结连理......8
人间五十年恍如梦幻，山爷将于六月底下课......9
《任天狗》人气爆发，带动NDS销量上涨......9
正面叫板PSP，苹果公司将推出gPod......10
神游公司与百事联手 七喜饮料进军Chinajoy......13

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

GBA：MAR HEAVEN 敲开天堂之门......18
GBA：新・我们的太阳——逆袭的萨巴塔......19
GBA：桃太郎电铁G 制作黄金卡组......20
GBA：BLEACH......22 GBA：幻想少年......23
NDS：史莱姆大冒险......24
NDS：加油 伍佑卫门 东海道中大江户天狗返之卷......25
NDS：滚动吃豆......26 NDS：炸弹人......28
PSP：狂驱力量......30 PSP：脱狱潜龙・清算......31
PSP：ADVENTURE PLAYER......32
PSP：宇宙侵略者口袋版......33
PSP：互动演剧・双面女郎......34
PSP：互动演剧・拥抱季节......35
PSP：互动演剧・茉莉花......36
PSP：互动演剧・雪割草之花......37

热血案内 最完美向导&最快速分解

GBA：杰作选！加油伍佑卫门1・2......42
GBA：乐高星球大战......46

特别策划 三生三世——NDS和PSP的回顾与展望

P50

NDS和PSP问世至今已数月有余了。从内部研发到横空出世，从试探出击到短兵相接，在这短暂的时间中，两部主机已经充分经历了市场大潮的跌宕起伏。NDS和PSP曾经带给我们什么？它们的现状与未来又如何？本文将带你领略这两部主机为电子娱乐界带来的又一次轮回…

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

GBA：名侦探柯南 黎明的纪念碑 剧情攻略......58
GBA：THE TOWER SP 基础攻略......70
NDS：任天狗饲养指南......78
NDS：火影忍者 最强忍者大结集3 详细攻略......86
NDS：侦探癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 剧情攻略......92
PSP：彼岸岛 剧情小说......102

封面主题：超执刀



电子天下・掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉

编辑：雪人、飞月、暗凌、小侃
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：（010）64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

你希望神游最先汉化哪一款已发售的软件，请详细说明原因：

●汉化《双重记忆》因为这是NDS上很不错的文字游戏。（刘笑天，17岁）

●希望可以汉化《马里奥64 DS》，这个游戏很有意思，而且有的地方不看说明都过不去。（扬明，16岁）

●支持汉化《牧场物语 小矮人工作站》，这个游戏如果不汉化，玩起来太吃力了，而且里面很多事件都不知道是什么意思。（王晨，18岁）

●希望是《双重记忆》，因为这是款能让人静下心来玩的游戏。（赵志强）

●最好是《任天狗》我希望用中文语音来训练狗狗。（刑宇博，15岁）

如果你买到一台有坏点的掌机，你会有什么想法：

●马上会到BOSS店里换一台。（孔帼，15岁）

●看能不能换一台，就算添点钱也无所谓，但不能太多。（陈相，17岁）

●找BOSS换货，虽然三个坏点以内不算质量问题，但影响情绪。（曾凌志，20岁）

●如果坏点不多就无所谓啦，多的话就转卖给同学。（甘智臻，16岁）

●生产商或许有多种原因，再者说，坏点无法避免，所以可以理解。（邹德全，17岁）

●虽然对游戏没什么影响，但心里不平衡，要是PSP的话一定要找JS。（何睿，17岁）

●认为自己在掌机的识别能力不够，去找BOSS修理或退换。（刘雯，17岁）

●最好在买之前检验好，不然事后BOSS就没那么好心了，只有忍了。（丛培鑫，17岁）

●只要不影响游戏的话还是可以接受的。（蔡小麒，21岁）

●没什么，我买的PSP上有坏点，我无所谓，能玩就行了。（李杰，17岁）

●好不容易攒够钱，买机时一定好好挑选。（李祥源，14岁）

●坏点比起灰尘更让人郁闷，灰尘是可以避免的，坏点不行。（魏宁，16岁）

●希望生产者在质量方面多下功夫，销售者凭良心去卖，不要让掌机迷们失望。（李明，19岁）

●支付的金钱应该和质量成正比，所以当然要去换。（李寅，18岁）

●坏点多、或者在中央的话我是忍不了的，去换。但是不太影响玩游戏的话就算了。（石珑飞，16岁）

你对SONY解决“□”键事件的看法：

●我认为是治标不治本的方法，不过但愿以后的产品没这个问题。（梁皓亮，19岁）

●肯对自己的果实进行补救固然是好，但是也要敢于承认错误，希望SONY给玩家一个满意的解释。（王文俊，18岁）

●SONY免费维修是必须的，要不PSP就不被人们看好了，销量会下降。（施宝林，17岁）

●只要不失灵，对玩游戏还是没什么影响的。（吴军毅，13岁）

●如果开始就能有这种态度的话，就不会给玩家留下不好的印象了。（李宝玉，22岁）

●从现在PSP的问题来看，PSP还是出的太仓促了，不过是竞争必须的。（赵乐，21岁）

你对岩田聪发表对游戏创意的见解的看法：

●很乐意接受创意游戏，希望任天堂同时要做好原有的系列。（王文俊，18岁）

●太好了，可以连接网络，真是期待。（赵婉，14岁）

●有创意的游戏会吸引更多玩家的眼球。（吴笛，18岁）

●游戏创意十分重要，但是不要让玩家都不知道如何去玩就可以了。（李林，14岁）

●有创意的游戏不一定有意思，也许还没那些中规中矩的游戏好玩。（郭垒，18岁）

●很期待DS的无线网络功能，不知道任天堂又会给我们玩家带来什么新的惊喜。（张楠，16岁）

●真希望多有点像《任天狗》这种高素质，并且很有创意的游戏。（吕坚，14岁）

●任天堂的游戏都很有创意，期待新表现。（郭垒，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1.你对NDS上《任天狗》的评价。

2.你对掌机迷将展开庆祝两周年系列活动的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

特别策划 永远的旋律——GBA音乐游戏综述

P114 音乐发展的历史，似乎就是人类发展的历史。时至今日，音乐的影响力已经无限扩展至社会活动的每一个角落，就连电子游戏这个纯粹为了消遣而存在的事物也不例外。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

PSP网络入门……122　乐在汉化中……124

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

能玩GBA游戏的潘多拉魔盒……126
篮球新阵地——NBA在华发布首个手机游戏……127
手机版"联众"——小奥游戏城……127
本期PDA游戏TOP5……128　本期手机游戏TOP5……129

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

NGPC：手中足球场－NGP的足球世界……130
NGPC：真侍魂 掌中之战……131
WS：SD高达G世纪 Gather Beat……132
GBC：为了理想而奋斗的－海贼王……133

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

口袋基地……134　火纹圣殿……150
青青牧场……138　史艾帝国……152
逆转法庭……142　机战天空……156
联机广场……146　恶魔古堡……160

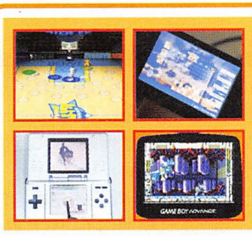
百家杂谈 玩家的感想在这里升华

我看《怪蛋英雄》……184　一个村长的哭诉……185
二月的寒冷 机战的爆热……187
记忆的锁链……188　我与掌机君……189

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

编者手记……2　业界的三分……16
彼者的主义……4　GAME品质……38
仙人指路……14　秘技侦探团……112
市场云云……15　人人聊天室……162
漫画：GAME POWER vol.3……166
任性贴图区……168　掌机动漫坛……176
问答无双……170　硬的美学……180
掌机迷封神榜……172　百物语……181
女生·游戏·GO……174　携带的成功……182

掌机游戏发售资料表……190



◆本期VCD影象目录◆

新作火映……9分30秒
滚滚兔、星球大战
火影忍者、NBA05
PSP新作……16分
魂之热斗、水银、LUMINES
DS新作 任天狗……4分
高手竞技台……7分
洛克人ZERO4 HARD难度八神将无伤演示

PC部分还有好礼相送!

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

IDS：梦想还是现实？

文/Valsion 责编/天意



←神游公司董事长颜维群博士。IDS发售前夕，他身上又聚集了业界的目光。

再过不久，中国人自己的DS主机就要和广大玩家见面了。

从“五·一”节前，国内的网络上就对任天堂的中国代理DS主机“神游IDS”进行了种种猜测。尽管已经听厌了媒体上对DS主机的众说纷纭，尽管已经看惯了网络上对神游公司的褒贬不一，玩家们依然抱持着很大的期待，静静等待着发售日的到来。对于中国的掌机迷来说，游戏产业的振兴是个始终如一的梦想，而新型正式版主机的发售，正是通向梦想的一座朴素的桥梁。

“DS真正带来收益将从2005年开始。”早在日版主机NDS发售前，Nintendo Inside上就做出过这种断言。日本许多专业媒体都认为，对于任天堂在2005年的掌机战略来说，通过神游主机进行的中国市场拓展行动是非常重要的一个组成部分。对于任天堂来说，发展DS市场是个当务之急的现实，而中国大陆的正式进军，正是面对现实的一盘慎重的布局。

如今，所有的目光都集中到了IDS的发售者——iQue神游（中国）有限公司的身上。正是它，掌握着这条梦想与现实之间的纽带。

神游机：梦想仍在继续

自从2003年底神游机iQue PLAYER初次亮相以来，神游公司一直没有停下研发的脚步。屈指算来，IDS将是神游推出的第四代中国版主机了。

“iQue的责任在于：作为一个有社会责任感的游戏企业，如何把95%以上的中国消费者从对电子游戏本质的不了解中引领出来，让他们以客观的、积极的态度去接近并真正认识电子游戏，从而在这一过程中获得享受。”这是神游（中国）有限公司董事长颜维群当年接受国内知名媒体专访时所阐述的理想。中国玩家的游戏本土化情结是很重的。来自世界的电子游戏以其绚烂夺目的想象力与创造力空间迅速感染了年轻一代，但语言、市场环境与社会认知的三重壁垒却屡屡阻挡着玩家们的脚步。从语言自修到组织汉化，执着的中国玩家用各种方法冲破了语言的障碍，但不健全的市场环境以及由于接触不足而导致的社会认知隔阂却使我们的游戏事业步履维艰。我们的游戏事业需要能加强认知的，具有权威性和亲和力的媒介。神游公司就是在这个背景之下诞生的。

应当说，寻求新市场的任天堂看准了中国，而中国的神游看准了掌机。最早的产品iQue PLAYER虽然以Nintendo 64为基础，但其设计思想和软件服务方式已经很明显地向着“便携+网络化”的方向发展。之后推出的主机则紧随任天堂的携带型硬件，正式步入了掌机先行的轨道。从开发成本，软件支持等许多因素考虑，掌机在初期本土化研发上占有很大优势，同时，在如今中国市场探索的阶段中，掌机可能也是一个无奈的必然之选。

“任天堂将游戏开发的经验和技术引入中国，培养中国的技术人员和设计师，进而实现软件的本地开发，使之形成软件产业的原动力。”这是任天堂的岩田聡社长对中国游戏市场战略的认识。当初，神游中国公司从设立到iQue PLAYER开发完成花了整整两年，可如今，从Nintendo DS上市到IDS主机进行上市准备，仅仅经过了四五个月的时间。在现在这个阶段，我们仍然不敢说中国掌机市场的正式发展开始走向成熟，但至少，我们已经看到，国外品牌、中国代理和广大玩家努力的方向出现了统一的契机。凭着这个，我们的神游主机就可以继续走下去。

价格战：现实依然残酷

最近，国内的网络和媒体就对IDS的价格作出了种种猜测。来自不同渠道的“内部消息”更是时常在玩家们中间掀起波澜。价格是最受玩家们关注的因素之一，同时也直接影响着新主机的市场竞争力。

前段时间，网络上曾经盛传IDS主机的价格将在1900元左右。如果这一价格属实，那无疑将是一个惊人之举。目前国内部分地区的日版水货NDS主机价格已经低于1200元，与这个传闻中IDS的价格相比，已经产生了级别上的差距。

商品初次进入市场时制定高价格通常是因为有某种垄断现象发生。商品的性能拥有不可替代性，

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

而市场又对这种商品的性能有很大需求，那么制定高价格是符合市场规律的。但现在中国的掌机市场显然不是这样。从“游戏性”的层面来说，电子娱乐类商品具有很多共通点。因此，价格实际上仍然是获取市场的重要竞争因素。

从成本方面考虑，官方主机进入中国需要付出税收和技术改造的附加成本，这也是水货一直充斥市场的主要原因。可是这些多出来的成本是否会使价格产生如此大的差距值得怀疑。如果成本付出真的如此巨大，那么在机能没有本质改变的前提下，这台主机产生的效益可说是微乎其微。这样一来，任天堂与神游将DS主机引入中国的这项决策就会令人觉得难以理解。

从性能方面考虑，引进型主机将采用中国特有的系统界面，而配套的中文软件又只能在引进型主机上使用，这确实在性能上造就了一定的不可替代性。但是，这种不可替代性是否能使玩家们对高价格产生认同又是另一回事。中国的掌机玩家已经经历得太多了，对技术的盲目自信只能招来他们的反感。“如果IDS价格定为1900元，那对中国的玩家来说无疑是一种愚弄。”网友的尖锐批评反映了许多人的心声。1900元的传闻未必成真，但缺乏说服力的高价格确实是每一个掌机迷都不愿看到的。

还有一些说法是IDS的价格将低于水货NDS的价格。作为玩家来说，我们当然希望看到这种局面，可是从长远角度来看，单纯通过低价手段来进行交锋却也不能说是一种健全的经营。神游机实现了品质与价格的双管齐下，对于中国的玩家来说确实是一种造福，可是如果没有解决成本的问题，那对于主机自身的发展来说也是不利的。在市场不健全的情况下无视成本采取低价格无异于饮鸩止渴，而中国的玩家也不希望看到我们自己的厂商陷入恶性竞争的怪圈。

“可以确定的是，主机的价格不会低到‘赔本赚吆喝’，也不会高到前一阵子网上流传的天价，而会是一个比较适中的价格。”这是神游公司相关人士在价格问题上的明确说法。同以前一样，价格问题依然是摆在神游公司和中国玩家面前的严酷现实，我们现在能做到的，也只是相信时间能带给我们一份满意的答卷。

主机看软件，软件看什么？

神游公司近期表示，公司内部达成的一致观点是IDS成功将取决于软件上的收益。如今，“主机看软件”已经是国内玩家的普遍共识，可软件至上的策略究竟应当如何实现，却仍然是一个见仁见智的问题。

从成立伊始，神游中国公司在软件上的理念就是“要以为社会负责的态度，严格挑选最好的游戏，和国人一起走过观念更新的历程”。从这个意义上讲，我们的行货软件一方面要满足广大掌机迷对游戏内涵的深切需求，另一方面又肩负着对国外的游戏内容去粗取精，改变国人游戏认识的重担。这是一个非常艰难的过程。DS主机对于日本自身的游戏软件生产商来说都是一个新环境，因此在中国软件开发上的难题显得更为突出。

要实现我们自己的软件发展，一方面，IDS的软件开发应当贯彻神游历来的品牌战略，优先开发任天堂本社等优秀软件商制作的大作。这既能够满足玩家们的主要需求，又能有效利用开发资金与人力资源。将游戏汉化已经不是一件容易的事，要配合新的系统实现改造更是需要效率作为保证。我们看到，神游公司透露出的Chinajoy展会游戏列表上，《马里奥64DS》《触摸瓦里奥制造》《任天狗》等具有影响力的大作赫然在目，IDS软件参展的总数也超过了10款。这次神游公司声称要发动软件攻势，应该不会只是一句空话。

另一方面，IDS应当充分利用网络形成本土优势。神游公司历来的软件支持都和网络有着相当紧密的关系，本次IDS宣布将会上市后，也迅速出现了将提供软件网络下载的消息。以前就曾有评论指出，用指定的媒介实现软件的网络下载，既使玩家减少了硬件方面的投入，又在一定程度上阻止了盗版软件的侵入，是种一举两得的办法。同时，充分利用网络实现玩家与厂商的联系，建立没有正式代理时所不具备的沟通机制，也是了解玩家心声，迅速把握市场对软件的呼声的一种有效辅助手段。

现在，国内外许多评论都对IDS的软件战略做出了分析，而最后的落脚点总是市场的需求。DS主机自身的特点体现在软件特色与新机能的配合上，能否在这种全新的环境中理出适合中国掌机市场发展的软件思路，将是IDS软件发展的关键。



←再过不久，IDS就会加入神游机的阵营。玩家们将可以在各地专卖店中见到它的身影。

“中国不仅仅是个13亿的市场，它拥有可以使游戏产生革新的13亿人才。”前进的道路虽然漫长，但逐步走向发展的征兆已经足以使我们振奋。IDS从理想变成现实，恐怕是我们每一个掌机迷所应当为之努力的事。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！ 海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界

特报 SCOOP

强强联合重拳出击，BANDAI与NAMCO九月喜结连理

BANDAI与NAMCO近日召开联合新闻发布会，公布根据董事会议的讨论结果，两大公司将于9月27日合并经营，成立新公司“BANDAI–NAMCO HOLDINGS”。新公司的取缔役会长是高木九四郎（现NAMCO代表取缔役副会长），代表取缔役会长将由高须武男（现BANDAI代表取缔役社长）担任。新公司将在两社原址之间的港区新建，资本预计为100亿日元。NAMCO与BANDAI将作为新公司的全资子公司进行运作，对新公司的持股转换比率为1:1.5。两大公司将就合并事宜6月再次召开股东大会，并在本次E3大展上展示出合作的初步成果。新公司的人员、资源将重新合理分配，包含玩具部门、宣传联系部门、娱乐游戏部门、影视部门及关联事业部门等支柱。预计新公司2006年4月的营业额将达4600亿日元。

会上公布了两家公司的合作理念：BANDAI发挥与动画、漫画等媒体的联动优势，合理运用旗下的众多人气人物与品牌。NAMCO发挥游戏的企划和开发能力、开发技术优势，同时让旗下的销售、街机娱乐网络运动起来，达到融合。北美强的NAMCO、亚洲强的BANDAI互相进行地域优势互补；扩大已经存在的优势，开创新的事业，做到企业价值的最大化。同时扩大网络化的建设，努力提高公司的多元化，让全世界都接受新公司





的产品与理念。

去年12月，两家公司合作开发了PS2游戏《机动战士高达·一年战争》。在此期间，NAMCO的中村会长表示“不仅仅是制作游戏，两家公司未来能否做到业务提携和经营统筹呢？”以此为契机，两家公司拉开了合并的序幕。对于曾经闹得沸沸扬扬的SEGA/BANDAI合并破裂事件，高须表示：企业合并的要求与风险在于一个方面：企业的理念与风格是否能够相融合……在与SEGA的协商过程中，发现我们之间存在着微小的差异。然而在与NAMCO公司的协商过程中，双方的工作人员都表示出肯定合并的积极性，很快就达成了共识。”他强调：“外界原因并不是影响本次合并的主要因素。”他还表示：“两个公司的合作不是简单的交集的过程，我们将不断派生出新的娱乐领域。为了在全球范围内实现业务扩张、创造新的事业，我们决定了合并。根据各自的强项和技术经验，避免在重复的领域浪费资源，形成优势互补，相辅相成的局面。根据今次的合作，两社的人力资源、技术资源、土地资源将得到进一步的合理优化。”将担任新公司最高顾问的中村表示：“能根据现实不断改变自身的国家、企业才能长寿。不仅是为了长寿，作为一个企业，为了能够强大起来，它必须具有预知变化的能力、从容应对的能力，只有这样才能实现自身的发展。”

江玉磷	对我来说，读好书，进好的大学，就是为了将来能投身于游戏业。
读者资料	15岁，男，528226，广东省佛山市南海区罗村一中初三(7)班；兴趣：拉小提琴，玩游戏。

事件 EVENT 人间五十年恍如梦幻，山爷将于六月底下课

近日，任天堂公司发表了山内溥前社长将于6月底辞去董事职务的消息。山内先生于1947年担任任天堂前身“任天堂骨牌”的董事，49年12月就任社长，02年5月从社长职务退任，董事生涯长达50余年。考虑到年龄和体力等问题，被称为“任天堂中兴之祖”的山内先生将在今年结束他50余年的董事生涯。但他仍然拥有任天堂公司10%的股权，并且今后也还会担任任天堂的顾问。任天堂表示“今后还有许多地方要仰仗山内先生的指导。”

任天堂公司的前身“任天堂骨牌”创业于1889年，是一家专门生产纸牌等玩具的小厂。1983年，任天堂推出了著名的家用游戏机“Family Computer(简称FC)”，一跃成为“世界的任天堂”。之后，任天堂相继推出了“Super FamiCom”、“GAME BOY”等多款主机，堪称游戏业界的龙头老大。



按照社内相关规定，山内先生退职后将得到10亿日元的慰劳金。山内先生表示，将把这些钱用于“游戏相关企划的投资”。

事件 EVENT 《任天狗》人气爆发，带动NDS销量上涨

4月21日发售的NDS游戏《任天狗》在市场上取得了惊人的成绩：3个版本在前3天合计发售量为13.5万套，已经突破了《超级马里奥64 DS》首周12万套的记录，创下NDS游戏首周销量最高纪录。同时NDS也受到《任天狗》热潮的带动，销量一周内从2.2万台一路飙升至7.2万台。加上蔚蓝及粉红色NDS的推波助澜，使得许多以往与游戏无缘的上班族女性也加入到NDS一族的行列中。粉红色NDS加《任天狗》的套装成了各大电器商店最好卖的商品。



被誉为日本游戏业界晴雨表的《FAMI通》杂志评分栏目对《任天狗》打出了40分满分，评价其为新世代宠物游戏的革命之作。这是游戏史上第五款获得如此殊荣的游戏，也是第一款满分的掌机游戏。值得一提的是5款满分游戏中有三款是任天堂出品的，而且均为著名游戏制作人宫本茂监督制作。

● 《FAMI通》历代满分游戏一览：

年份	机种	游戏名称	开发厂商
1998	N64	赛尔达传说·时之笛	任天堂
1999	DC	灵魂力量	NAMCO
2000	PS	放浪冒险潭	SQUARE
2002	NGC	赛尔达传说·风之韵	任天堂
2005	NDS	任天狗	任天堂

硬件 HARDWARE 国人的智慧!?美国查获土制“NDS”

近日，美国联邦调查局(FBI)查处了纽约的四位中国公民，他们在未经任天堂授权的情况下售卖私自研制的游戏操作装置。该装置外观上与任天堂公司的NDS掌机如出一辙，甚至连名字也是鱼目混珠的“NEDS”。实际上，这样的事情在国内早已屡见不鲜，几乎所有的知名主机都出现过这种“土炮”版本。美国方面并未公布这款“NEDS”的相关数据，但根据经验推测大约又是“双屏幕多按键可对战式俄罗斯方块”之流。无论如何，美国新闻媒体公布的照片上醒目的“MADE IN CHINA”实在令人汗颜。希望某些同胞能把智慧用在正道上，不要再为一点蝇头小利令国人蒙羞。



冯森	与它共度了两年时光，我没有一本曾错过。它的美丽，使我迷茫。
读者资料	15岁，男，730030，兰州市城关区省委家属院74号501；兴趣：打机，看PG，篮球。

硬件 HARDWARE 正面叫板PSP，苹果公司将推出gPod

gPod



PSP公布后的数个月间，分析家对于这款掌机的竞争对手提的最多的并非机能不足的NDS，而是苹果公司的i-pod。为了对抗PSP强大的威胁，苹果方面日前宣布将会推出具备强劲游戏功能的gPod。这款掌机秉承了苹果一贯简洁大方的设计风格，主机面积与PSP大体相当，不过将会比PSP薄很多。据苹果iPod和G5iMac的设计师乔纳森·艾维透露，gPod在融合家用机游戏品质和掌机便携性方面将会比PSP更出色，甚至会模糊掌机和台式机之间的界限。

gPod采用UNIX架构的改进版MacOSX操作系统，该系统代号为“柴郡猫(Cheshire)”。苹果全球市场通讯部副总裁阿里森·约翰逊表示，相对于“美洲虎”、“美洲豹”、“老虎”等大型主机的名字，柴郡猫则突出了这款新掌机的小巧。

gPod采用了强劲的300MHzG4处理器，内存高达512MB，显存也有32MB。由于G4处理器一贯非常省电，gPod的电池使用时间也将会比PSP长两个小时。gPod的屏幕虽然比PSP略小，不过使用的是苹果著名的数字显示屏，将拥有无可匹敌的刷新率和亮度。

gPod的控制器经过独特设计，其方向键可以感应256级压力，按键力度的不同将会反映到游戏中。在方向键中部还有一个按键，连按两次该键游戏就会暂停，同时窗口会最小化并出现操作系统界面。这时候玩家可以打开其它程序，就像普通台式电脑一样。此外方向键还可以充当轨迹球的作用，玩家可以方便的玩即时战略类游戏。掌机的右边有六个按键，可以胜任目前的绝大部分游戏。

与iPod一样，gPod也将会内置硬盘。出于成本考虑，gPod内置2GB硬盘，不过这已经超越了UMD光碟的容量，足够大多数的掌机游戏使用。玩家还可以将gPod当作PC或Mac电脑的外接硬盘，可以方便地将影片和音乐传输到gPod上随时随地欣赏。玩家还可以编辑音乐播放列表，在玩游戏的同时播放自己最喜欢的音乐。在内置硬盘之余，gPod还带有采用滑入式设计的迷你光驱，使用类似UMD大小的光碟。

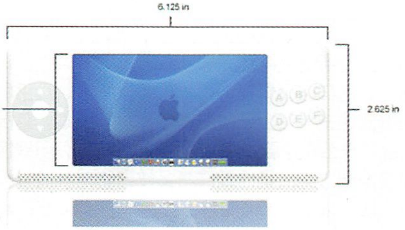


除了游戏功能外，gPod还有各式各样的多媒体功能，例如内置240万像素CCD摄像头等。同时使用与iPod相同的USB连接线，可以接到任何一部支持WinXP或MacOSX操作系统的打印机上直接打印照片。

gPod支持Wi-Fi无线通信标准，可以无缝接入任何PC和Mac网络。玩家可以将gPod接入iTunes网络下载音乐，并且游戏下载服务目前也在策划中，一些较为简单的游戏可能会通过网络下载的方式供应。但为了防止盗版文件的大规模共享流通，gPod游戏采用了独特的加密技术，用户不能在该主机和电脑间互相拷贝软件。

苹果表示，gPod的售价可能将会低至200美元，并且已获得SEGA、KONAMI、CAPCOM、UBI、BLIZZARD、EA等大型游戏厂商的支持，还有不少独占游戏即将公布。这款掌机目前预定于明年第一季度发售，届时也将会推出4GB硬盘的版本。





陈诚	虽然我不是《掌机迷》的老朋友，但是我希望它能一路走下去，越办越好！
读者资料	20岁，男，100084，北京市海淀区清华大学电机系44班；兴趣：中国象棋、乒乓球、游戏

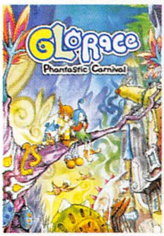
KONAMI大笔抛售，TAKARA挥泪易主

4月25日，KONAMI公司宣布将其持有的TAKARA公司共2010万4千股，价值110亿1600万日元全部抛售。这意味着KONAMI将停止对TAKARA的资本提供，预计KONAMI将从此次抛售行为中获得55亿日元的利润。同日，INDEX公司宣布将购入KONAMI抛售的全部TAKARA股份。

2000年7月,KONAMI在TAKARA公司的请求下购入其843万股,并于随后取得了其股权的22%。由于近年来TAKARA的业绩不振,KONAMI以“两公司的事业环境在这4年9个月间产生了巨大变化”为理由,将手中所持的TAKARA股份全部抛售。

韩版PSP发售，玩家彻夜排队

韩国版PSP已经于5月2日正式发售。与其他地方一样，狂热的韩国玩家也于头一天晚上便开始排队，有些人甚至准备了睡袋——这几乎是热门主机发售前必不可少的阵势了。



韩版PSP定价328000韩元，内容与日版超值包(Value Pack)相同。此外，首批出货的10万台PSP将附赠UMD电影《蜘蛛侠2》、无线网络连接公用程序光盘以及SCE韩国公司自制的游戏《GloRace》——从画面上来看，这是一款卡通风格的竞速游戏。



跳票半年终成正果，欧版PSP将于9月1日上市

SCE欧洲发言人表示，欧洲版PSP将于2005年9月1日上市，这一日期比原定的2005年3月晚了整整半年。欧洲PSP发售延期是由于之前SONY为了保证3月24日发售的美版PSP供货充足，将原本预定用于欧版的生产线全部指向美国。结果令三大市场之一的欧洲地区不得不被迫宣布延期发售，甚至比许多亚洲地区还要晚上几个月。而在这期间，一些贩卖水货的欧洲零售商还可以趁机捞上一笔。

《口袋妖怪》累计销量突破1亿3600万套大关

根据任天堂前一阵的统计,著名游戏《口袋妖怪》系列全世界总销量已经突破了1亿3600万套大关。包括游戏、卡片、漫画、动画片在内的《口袋妖怪》相关周边则已经取得了1兆6000亿日元的销售额。去年发售的《火红·叶绿》在北美也取得了250万套的好成绩。

MADE IN KOREA，异色射击游戏《火神》

韩国游戏厂商Zepetto Studios近日公布了他们开发的PSP射击游戏《火神(Vulcanus)》。本游戏以二次世界大战为背景，同时混合了大量科幻要素。原本二战中坦克所担任的角色将全部由机甲来替代，玩家可以驾驶机甲参加著名的斯大林格勒攻防战或诺曼底登陆战，享受与史实不同的异色乐趣。光是想象一下“IV号重型机甲与T34/85主战机甲在柏林街头短兵相接”这样的场面，无论是二战迷或SF迷都会感到热血沸腾吧。游戏中的任务共分为防守与攻击两大类型,每场战役皆有着大量的敌我双方机甲登场,玩家以外的机甲将由AI加以控制,进行团队攻防。游戏支持通过PSP无线网络进行最多4人的连线游戏。



李平	高三的学习很累，偏偏我又是个很不服输的人，只好把命拼在学习上。好在我的游戏心未减，高考之后一定会痛玩一番。
读者资料	19岁，男，314100，浙江省嘉兴市嘉善高中301班；兴趣：篮球，游戏

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

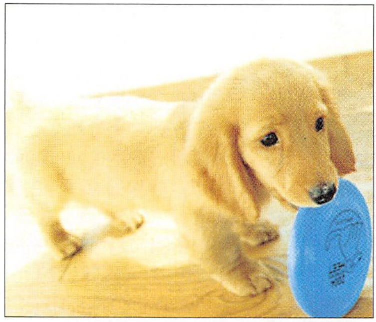
事件 EVENT 最新力作震撼港台市场 NDS《任天狗》掀起热潮

本刊讯 NDS大作《任天狗》4月下旬登陆中国市场后，在各地纷纷掀起热潮。相关报道显示，《任天狗》的发售推动了NDS主机的销售，这个现象在香港和台湾尤为明显。

据网上知名媒体报道，在香港“五·一”黄金周期间，已经上市约两个星期的《任天狗》热潮不仅没有减退，反而进一步席卷全城。各种杂志纷纷对其表示关注，一些电台的互动节目中也出现了《任天狗》的话题。据各家经营掌上游戏机的商户反映，《任天狗》推出后，NDS的主机销量大增，“五·一”期间，不少店铺中九成以上的购机者选择NDS，其目的就是玩《任天狗》。

《任天狗》利用NDS内置无线机能而开创的新系统“擦肩通信”在香港受到广泛好评。人们先要在游戏中“散步”的菜单画面里选择用于交流的小狗，设定好传送情报以及用于交流的“礼物”，再开启无线通信机能，并使主机进入Sleep Mode。之后，只要带着NDS主机上街。就有机会结识其他“狗主”，增加同好者之间的交流机会。更有网友称自己凭借《任天狗》的交流功能交到了女朋友。香港游戏一族的年轻人戏称《任天狗》是个“不可多得的交友手段”。

同样的情况在台北也有所体现。台湾任天堂总经销博优公司于4月30日和5月1日在台北东区忠孝东路的SOGO百货前广场举办了《任天狗》的游戏体验会，吸引了假日里众多的人潮。体验会现场设置了大型电视墙，持续播放《任天狗》的展示片，片中不时传出小狗可爱的叫声，引得过路行人纷纷驻足。20名身穿NDS制服，青春活泼的特派Show Girl手持装有《任天狗》游戏软件的NDS主机在现场引导人们试玩，现场气氛异常火热。不同年龄层次的体验会参加者都对这款游戏表示了兴趣，不少人在试玩之后当场连主机一起买下，其中不乏带着孩子的年轻夫妇，现场许多人认为，能够两代人同乐是这款游戏的主要魅力之一。



—模拟交流游戏向来都很受欢迎。如今，这些可爱的小狗已经虏获了广大中国玩家的芳心。

相关资料显示，NDS去年12月在台上市至今已售出将近两万台，而《任天狗》上市十天之内就已售出四千套以上，也就是说，平均5名NDS的用户里就有1名是《任天狗》的玩家。

此外，《任天狗》在国内其它地区也受到了热烈欢迎。据业内人士分析，游戏的互动交流能力是NDS游戏性的主攻方向，而《任天狗》在这一点上可以说获得了成功。它将为任天堂NDS软件今后的发展方向提供有益的经验。《任天狗》的发售热潮很可能使NDS主机呈现出新的销售局面，并在相当长的时间内保持其在玩家心目中的地位。

事件 EVENT 台版PSP上市在即 当日举办盛大活动

本刊讯 SCE公司近日宣布，5月12日台版PSP主机上市当天，台北西门町将举办盛大的特卖活动。

SONY公司的新型掌上游戏机PlayStation Portable（PSP）将于今年5月12日在中国港台和新加坡等地正式发售，其中台版的定价为台币8800元。据报道，为了庆祝台版PSP上市，SCE公司将于发售日当天在台北市西门町的 SONY专营店举行“PSP首‘P’特别贩卖会”活动。活

宋波	《掌机迷》陪我度过了人生中最精彩的两年，在这两年中，我长大了许多，懂事了许多，而《掌机迷》也成长了不少，成熟了不少。
读者资料	15岁，男，730010，甘肃兰州城关区南河路2972号5352室，兴趣：羽毛球、乒乓球

动中，店方将向顾客提供限量发售的优惠商品。届时，台湾著名的电视游戏节目《电玩快打》的主持人“大炳”与“小娴”也将现身会场，与玩家一同体验 PSP 的游戏乐趣。

相关消息显示，本次台版PSP发售时，除了之前公布的“PSP Value Pack”之外，台湾的SONY 直营店和Sony Style还将推出一种名为“娱乐高手组”的限量豪华套装，在发售日同时推出。这个套装内含512MB Memory Stick Duo记忆卡、PSP 专用保护贴、PSP 专用影片转档工具“Image Converter 2”、专用挂绳、PSP游戏《大众高尔夫携带版》、Sony Style特制游戏提包等，定价为台币12300元。



↑「PSP Value Pack」即将与港台的玩家见面。官方举办的大型活动引来了各界的目光。

事件 EVENT 神游公司与百事联手七喜饮料进军Chinajoy

本刊讯 近日，日本任天堂公司宣布，其中国代理商神游公司将在Chinajoy CGT展会上与百事公司联手，参加活动的玩家将能够在游戏大赛现场喝到著名的七喜饮料。

据相关人士透露，神游公司市场部高层在四月期间与世界著名的饮料生产商PEPSI的中国分公司——百事公司进行了会晤，达成了分阶段深入合作的意向。今年早些时候，神游公司宣布将作为唯一的官方合作伙伴参加将在今年夏天举办的中国游戏界盛事“China Joy Console Game Tournament”。这次的消息显示，百事公司的七喜柠檬口味饮料将作为指定饮品免费发放给参加这一活动的比赛者。



↑七喜著名虚拟代言人FIDO DIDO的形象一直为都市年轻人所喜爱。如今，他的魅力也伸展到了游戏界。

电视游戏与其它行业品牌实行联动的做法在国外并不新鲜，并被广泛认为是一种高效率低风险的联合运作模式。据报道，不久之前日本任天堂曾与PEPSI公司在海外如火如荼地开展了“PEPSI GET DS!”活动，活动中限量发售的1000台“PEPSI特别色DS”一时之间成为了年轻人手中的抢手货，风头之劲甚至盖过了刚在日本发售不久的时尚随身品之王——i-Pod Shuffle。

相关评论指出，在中国，由于特殊的历史背景，网络游戏几乎成为了游戏业的代名词。但是从品牌联合的初衷——资源互补来看，电视游戏比网络游戏更容易发挥出“3C（Consumer Close Combine）效应”，从而使联合品牌在游戏中汲取强大的力量。这次神游公司与百事公司联手，代表着国内的游戏业与饮料业进行了首次合作的尝试，尽管这只是一种初步的磨合，但对于期盼中国游戏业步入正轨已达十年之久的全国玩家而言，仍然有其特殊的意义。

同时，据消息灵通人士透露，神游公司和百事公司合作双方还计划在CGT的比赛活动中举办一个暂名为“TOUCH!一点就通游戏挑战赛”的活动，游戏平台将使用发售日临近的新型掌上游戏机iDS。届时，到场者可以一边玩着最新的掌机游戏一边畅饮百事饮料，与志同道合者共同度过一个特别的狂欢节。

软件 SOFTWARE ROCKMAN ZERO 4 汉化版放出

本刊讯 《ROCKMAN ZERO 4》这部GBA上近期的动作游戏大作由天使汉化组完成了汉化，并于“五·一”前夕放出。这款作品如此迅速地完成了汉化，无疑是国内掌机动作游戏爱好者的福音。汉化负责人Crystal表示，目前游戏中的主线剧情已经完成全部翻译工作，图片也已经进行了汉化，只有专有名词、武器道具、精灵和迷你游戏等部分还没有翻译。整体汉化度已经达到95%以上。



仙人指路

南方雷雨浇灭商家热情，人算不如天算；内部声称审批受阻，IDS主机发售延期；次世代掌机"大象进冰箱"，玩家还得再等多久？

文/严俊　责编/天意



↑IDS史上第一款满分游戏诞生。大作的适时出现燃起了玩家的购买欲望。

终于熬过了惨淡的4月，好不容易盼来让人为之振奋的5.1黄金周，但国内南方地区却偏偏在这个节骨眼上陷入了阴雨之中。特别是5.1凌晨的那场年内罕见的雷雨，令人心惊胆颤。商家担心的倒不是单纯因为怕打雷下雨，而是如果照这么下去，恐怕这黄金周的买卖就算是泡汤了。好在老天有眼，临近中午时段雷公电母总算是有了点回家吃午饭的意思，期盼中的购物人潮终于出现了。正所谓东边儿太阳西边儿雨，当南方地区被水泡得发胀的时候，北方却是一片晴好，按照京城某玩家的说法就是一片云都瞧不着，大家伙都盼着下雨呢，简直令人羡慕。古人常说天时地利人和，天时不愧是排在第一位的。商场如战场，同理可用，怪不得日本人那么喜欢读三国读孙子兵法了。按照以往的惯例，5.1黄金周的7天时间是不可能天天都热的，只是今年似乎冷却得更快一些。某些地区真正体会到黄金二字的也就只有1.2两天而已，第3天的人流量差不多减半，到了第4天就干脆是打回原形，没有一丝节日的感觉了。

最近明显感觉到神游IDS的影响力和受期盼度日益提升，国内各大网站几乎是把IDS当作娱乐新闻来炒了。之所以说是娱乐新闻，是因为其的可信度和八卦度是成反比的，游戏类产品在国内都能被炒到这个程度，其影响力可见一斑。IDS其实已经被炒了好几个月了，逼真程度越来越厉害，也越来越让人觉得好笑。最近一次的传言是说IDS将在5.1之前投放市场，利用黄金周的商业热潮一炮走红，说得合情合理，也非常符合逻辑，还真的骗到了不少玩家。不过，现在这则八卦新闻已经不攻自破，成为了笑谈。除了要称赞一下这位娱记超高的编剧水准，我们恐怕还要劝一劝善良的玩家们，我常说一句话：凡是热爱游戏的人，肯定不会是大恶之人。截稿之前，笔者曾经致电某相熟的神游区域经理，得到的消息是，因为软件的审批原因，IDS极有可能要延期到7月初才能面市，而到5月4日为止，神游科技官方网站也依然没有任何关于IDS发售的信息。

行货SP的空前成功把神游科技推上了国内游戏业的王座，下一步要的是更多的美誉度，与世界级品牌特别是年轻人喜爱的品牌合作的确是双赢的策略，我们渐渐可以看到中国游戏业的未来了。笔者感觉到，国内未来的掌机市场肯定会从零散的摊点形式转换成拥有自主品牌的正规卖场，在这场变革中，可能将有至少四分之一不成规模的零售店被淘汰。在价格相差不大的情况下，环境优越的大型卖店明显更受玩家的青睐。

接下来说一说近期的行情走势，小神游SP方面自从年后小幅提价以来一直异常坚挺，在5.1前夕批价才终于下调了5元。虽然幅度很小，但这次的降价还是带有给IDS让路的意思。将来等IDS发售之后，应该还会有一次下调的可能，至少会回落到去年的最低水平线上来，但没有大幅降价的可能性。这段时间次时代掌机的价格几乎是大象进了冰箱，无论是DS还是PSP，都已经很长时间没有大的变动了，DS除新色主机以外已经几乎没有降价空间，PSP的豪华版也几乎临近底线，普通版主机虽然还留有弹性，但近期缺货现象非常严重，导致有价无货供不应求，更别说降价了。软件方面，近期最大的热门就是荣登满分王座的《任天狗》了，这款游戏在国内激起了真正的话题，入手或准备入手的玩家不在少数。原以为《牧场DS》发售时应该出现的局面在多等了1个月后由《任天狗》一手开创，看来鼎最终还是要由老任自家的品牌来扛。



↑现实中的小狗捧着游戏中的小狗。游戏会不会取代真正宠物的位置？

参考价

DS日版	1140元	小神游SP	665元
DS新色	1180元	中国龙SP	750元
PSP豪华版	1980元	翻新SP	560元
PSP豪华美版	2560元	翻新GBA	350元

郝志良	时光匆匆流逝,转眼便两年,在这两年中,PG带给了我许多快乐和感激,是它激起了我玩掌机游戏的热情，使我知道了更多游戏。
读者资料	15岁，男，471002，河南洛阳，兴趣：玩游戏

市场云云

MSD有学问，小身材大容量；商品兼容性不同，玩家购买需留意；Playan效果震撼，多媒体功能齐全；销售渠道狭窄，国内踪迹难寻。 文/窗外不归的云 责编/天意

近日由于PSP的热卖，也带动了一些周边产品的销售，比如PSP适用的MSD存储卡。SONY将存储卡应用到掌机上可以算是该领域的一大创举，但这个举动也为玩家们带来了购买的困惑，使许多熟悉传统游戏卡带或者记忆卡的玩家一时无法适应。MSD其实算是数码消费电子的配件，一直应用在SONY品牌的DC、DV、PDA上面，开放性与SD、CF卡等相比显得小一些。SONY向来都不遗余力地推广Memory Stick（中文名称记忆棒），PSP也理所当然地采用了记忆棒设计，可如今该记忆棒的型号为MSD，同普通的MS有区别。如果到电脑城去购买，难免会有JS乱入，对该方面不大了解的玩家很可能会中招。为了避免不必要的损失，这里简单地给大家介绍一下关于记忆棒的知识。



↑SANDISK生产的Memory Stick DUO 512M。记忆媒体“小体积、大容量”的追求在这款商品上得到了很好的诠释。

记忆棒采取的是单一平面的10针独立针槽设计，不容易损坏，也能够很方便地从插槽里插拔，大家可能在SONY的数码相机上见过这个东西。不过细分起来，记忆棒也不能一概而论。目前它有普通、Pro和DUO三个版本，普通记忆棒与Pro记忆棒的尺寸一样，都是50mm×21mm×2.8mm，两者之间的区别就在于后者加入了MagicGate版权保护技术，读写速度也比普通记忆棒快，而且存储容量上限也得到了提升。

而Memory Stick DUO则算是小身材了，它大概是普通记忆棒的二分之一大小，通过专门的适配器，还能够像Memory Stick卡一样使用。PSP使用的正是该种记忆棒。购买的时候如果商家拿出来的是普通记忆棒或者Pro记忆棒可千万别中招，因为它们根本不能在PSP上面使用。如果没有把握，就把PSP自带的32M MSD拿去对比一下吧。

记忆棒一开始只有SONY自己在生产，不过后来SANDISK得到了授权，所以我们现在也能在市面上买到第三方正式生产的记忆棒。授权生产的记忆棒的价格比SONY原厂的便宜，但品质上并没有太大的区别，很值得广大玩家购买。

在各种记忆棒中，目前市面上销售情况比较好的是SANDISK 512M MSD。用它装下一整部电影后还可以拷些歌曲进去。用它来存游戏的档是绝对充足的。

价格方面，SONY原厂的512M MSD大概在600元以内，256M在400元以内，而SANDISK的普遍要比SONY的便宜50元左右。

相信Playan这个GBA SP/NDS专用周边一直为大家所关注，作为一款为掌上游戏机专门设计的多媒体播放器，它从发布到现在一直吸引着众玩家的眼球。日前，以高价入手了一套，才算真正见识到了传说中的“终极掌机配件”。之后，云云禁不住发出感叹：科技真是拥有无穷的创造力，只要进行扩展，小小的GBASP也能为人们带来如此震撼的享受。

Playan拥有MPEG-4视频播放以及MP3音频播放的功能，也就是说它能够让GBA SP/NDS摇身一变成为随身看、随身听，而且还拥有不俗的效果。从云云的使用结果来看，该产品在播放视频文件时能够达到与PSP接近的水平，完全没有以前在电影卡上面出现过的马赛克现象，速度十分流畅，而且还提供了画面明暗调节、自动休眠等功能，感觉十分人性化。用它播放MP3时的感觉令人为之一震，因为Playan的MP3效果已经能够媲美市面上1000元左右的MP3播放器了。只不过在欣赏的时候一定要用耳机，否则是无法领略其纯正音质的。顺便一提，耳机一定要接在Playan的耳机接口上，如果接到GBA SP或者NDS的耳机插孔上会出现杂音。

和PSP一样，在用Playan观看电影之前我们需要做一些准备工作，其中最重要的就是电影转换。Playan搭配了松下开发的Mediastage for Nintendo专门版（需要另外购买），用它转换出来的电影文件效果能够得到保证，不过前提是你要拥有一张足够大的SD卡。云云购买的是东芝512M SD卡。如果用它来储存3小时电影能够放进去一部，一小时电影的话可以放两部，至于短片，那就更不用说了。

可以说，Playan是目前最值得购买的周边之一。虽然它价格不菲（搭配软件的豪华版需要近700元），但确实能够为GBA SP/NDS增加更多的乐趣。可惜的是，国内的玩家很难买到这个产品，因为Playan的销售只在官方网站进行，没有开展市面上的零售，所以……（云云是花了高价在一网络TJ手中买到的，比正常价格贵了100多元，而且买来时发现已经被使用过了，心痛啊……）

严雪峰	我上了两年高中，《掌机迷》也随着我走了两年，当你三岁的生日到来时，正是我人生的重大抉择，不管未来如何，始终和你一起走过！
读者资料	17岁，男，830054，新疆师范大学附属中学高二10班，兴趣：看动漫

业界的三分

中国战略—iQue联姻百事



←官方网站上已经出现了百事将携七喜饮料支持CGT大赛的相关信息。

自从成功代理任天堂SP业务后，神游公司近期的一连串动作令人瞩目，在以“2005 ChinaJoy CGT唯一官方合作伙伴”的身份登场后，最近又爆出与百事七喜“亲密接触”的消息。据悉，从四月开始神游公司就与百事的高层开始了会晤，就双方在中国深入合作达成协议。首次“亲密接触”的平台当然是CGT，神游公司全程赞助了赛事，而百事方面所提供的“七喜”则确定成为“iQue竞技唯一指定饮料”。

点评：在中国，游戏往往要披上“竞技”的外衣，以“赛事”的形式才能被人们广泛认可，而作为圈内“知名”的游戏厂商，若要走向大众化，借助中国新闻出版署主办的ChinaJoy为平台无疑是一个好办法。何况神游公司尚在谋划着要“娶”任天堂当家的“二女儿”——NDS，所以近期内在品牌拓展方面的动作也越来越频繁。锁定与百事的联姻也一点不令人感到意外。时尚、年轻、运动——这是百事一贯的口号，同时，“年轻人”也是iQue产品所定义的主力消费层，定位的一致使双方的结合程度非常高。同时，百事公司本来就有一个在海外开展的名为“GET DS!”的大规模的联合活动，为活动所定制的“百事特别色DS”瞬间成了年轻人中的抢手货与流行话题，笔者认为，神游公司选择了这个时机切入与百事的合作，如果运作得好，很有可能上演一出借力打力的好戏。

另外值得一提的是，当百事与神游公司合作的消息传出后，有消息称，一个暂名为“TOUCH!一点就通游戏狂欢节”的全国计划也正在酝酿中。我们有理由对此抱有希望。神游与百事公司的这一次合作，其意义并不仅仅在于合作本身而已。在中国电视游戏业处于绝对领先地位的神游公司，与国际饮料巨头百事的初次携手，也许酝酿着中国游戏更大步的迈进。

NDS加密遭破解？PSP坚守最后阵地

去年12月任天堂NDS出炉之时，玩家们就“惊喜”地发现NDS能较完美地“兼容”GBA的烧录卡带，这似乎已经预示着NDS应该比PSP更容易破解一些。果不其然，不到半年，网络上就出现了专门盗版NDS的烧录器及烧录卡。据闻，这种近来出现新盗版烧录器NEOflash，强调可直接烧录多款NDS游戏，不少玩家为了贪小便宜，纷纷上网预约订购，甚至还公开分享盗版心得。由于NDS一张游戏的价格约在350RMB左右，但是一套700RMB的烧录器及卡带，不但可以重复烧录各种从网络上免费下载的游戏，还可以在一张烧录卡中同时存放多个游戏，因此颇受玩家欢迎。

点评：NDS可以支持GBA的游戏卡，这并不是什么新闻。可是很多人没有料到，这居然成了盗版者“攻克”NDS的突破口。原来就曾看到网上的报道，有些人将NDS的新游戏复制到GBA的卡带上，低价卖给消费者，甚至的人还开发出“电影卡”，将国内外一些热门电影压缩到游戏空白卡



↑近来声名甚高的NEOflash。“烧录”竟然成了普遍的潮流，对于中国玩家来说，这种心情是十分复杂的。

赵乾	对于我来说，人中需四样美：头脑、金钱、样貌，还有掌机。
读者资料	12岁，男，512100，广东省韶关市曲江区河东苑6栋602室，兴趣：GBA、动漫、书

带里销售，以供购买者在掌机中播放。盗版者的精明可见一斑，目前，这种通过简单复制来实现盗版的形式对于使用了新型存储媒体UMD的PSP还无从下手，不过，许多专门研发盗版的网站近来已经在纷纷进行测试，试图在近期内完成破解。

NDS新配色NDS主机发表



←稳重大方的新配色"电子蓝"。改变虽小，却体现了市场的长远策略。

任天堂于4月19日表示，将在北美推出新配色NDS主机，这款命名为"电子蓝(ElectricBlue)"的主机预定于6月正式发售。本次所发表的"电子蓝"配色，是北美地区自NDS发售以来首款新配色机种，也是继任天堂3月在日本所发表的4款新配色NDS主机、以及百事可乐、神奇宝贝特别版主机之后的第8种配色款式。

由于日本地区在3月底推出黑白两色主机之后，销售量有显著成长，并打破了日本地区PSP主机连续10周的领先局面，故本次北美地区的"电子蓝"新配色，预期也能替将近200万台规模的北美NDS主机销售掀起一波新的销售热潮。

点评：其实主机换彩壳业务早已在大陆普及开来，不过对于国外的玩家而言，由于没有诸如"换壳"类的附加服务，因此购买主机时挑选什么样的颜色就显得格外重要。说到底，还是受供求关系的影响。NDS诞生之初，就有玩家对银色的外壳有所不满，任天堂此次在日本和北美地区推出新配色的主机也无非是为了进一步扩大主机销量。不过，转念一想，当初红白机时恐怕没有这么多配色可供选择。当然，那也是受当时的供求关系影响所致，真可谓此一时彼一时也。

欧版PSP发售日公布

索尼近日表示，PSP将于今年9月1日在欧洲首发，首发数量为100万台，同时会有40部游戏和20部电影与主机同时上市。业内人士预测，随着PSP欧洲版首发数量的确定，发售时将不会出现如日本发售时的缺货情况发生。

点评：随着日本、北美的发售，索尼进一步将触角拓展到了欧洲。也有消息指出，相比其他地区晚半年的销售策略是受产量影响不得已而为之，同时也可以看出与欧洲市场相比，索尼对日本和北美市场相对要更加重视一些。截稿时获悉，NDS全球已突破500万台，欧洲首发PSP的数量仅有100万，而且还要经历半年的时间差，这显然无法成为索尼与任天堂对抗的有效资本。

10美元可将屏幕增大60%！是真是假？

正所谓众口难调，任何一款产品都不可能让所有人满意，PSP自然也不例外。虽然很多人认为，PSP作为掌上设备有些太大；可也有人觉得PSP那块4.5英寸的屏幕仍然太小，特别是对于某些轻度近视又不肯戴眼镜的人士而言，这种反映更加强烈。香港Brando公司近日发布了一款PSP专用屏幕放大镜，能够将PSP屏幕放大1.6倍，而价格仅有10美元。Brando表示，PSP放大镜做工比以前的商品更为细致，能够与PSP完美结合。

点评：其实GB时代就已经出现过类似的周边产品，不过从做工和效果来看，并不令人满意。此次Brando推出的屏幕放大镜究竟效果能否改变玩家对屏幕放大镜之类周边的不好印象，还有待时间的检验，我们能做的只有拭目以待。

韩国限量版PSP引发排队购买潮

据悉，为庆祝PSP主机在韩国的正式发售，CEK决定于4月30日下午3时在首尔（旧称汉城）鸭鸥亭的SONY专卖店提前发售韩版PSP主机，限量500台，并赠送游戏及屏幕保护帖，因此吸引了众多玩家彻夜排队购买。

点评：索尼在2005年可谓来势汹汹，与此对应，玩家对PSP的热情也是空前高涨，有消息说，此次购买限量版PSP的排队人群达到了130人之多。其中不乏已经购买了日版主机的玩家。从PSP这次在韩发售的盛况来看，现在说NDS与PSP谁胜谁负未免言之过早。



←韩国玩家已经拿到了PSP，可欧洲玩家焦急的等待还将持续多久？

文/转生之炎　责编/天意

施方天	《掌机迷》就像MY的侦察员，每个月都为我送去手掌机与游戏的情报。
读者资料	14岁，男，上海市崇明县八一路五百六十号楼10A室，兴趣：电脑、玩SP

新作工房 GBA的王道

NEW SOFT FLASH!!



メルヘヴン MÄRCHEN AWAKENS ROMANCE KNOCKIN' ON HEAVEN'S DOOR ノッキンオンヘヴンズドア

MAR HEAVEN 敲开天堂之门

用属于你的战略，熟练使用ARM吧！
——新感觉的“ARM · A · RPG”

在有限的空间中展开无限的战略！



用合计种类超过400种，被称作“ARM”的魔法道具组成只属于自己的组合，体验真实时间制的动作感觉！

新感觉风格的“ARM · A · RPG”



动作角色扮演和集换式卡片对战并存，本作是将这两种乐趣完全融合的新型游戏“ARM · A · RPG”！

通过通信对战实现决斗和交换！



本作当然也对应通信对战！用自己培育出的角色，驱使自己收集到的“ARM”，与朋友们享受相互交流与竞争的乐趣。

此外，和朋友们交换自己收集到的“ARM”的“ARM交换模式”也十分充实。收集要素会使游戏内容变得更加丰富！



赠品是原作的对战卡片！

本作最初是以卡片游戏风靡于日本的，如今发售的这款游戏也是为了对应卡片的风潮。这种组合式的游戏当然少不了赠品，第一批发售的游戏会附送“MAR HEAVEN THE ARM BATTLE”的限定卡，只不过对于中国玩家来说显得遥远了一点。



GBA			
	KONAMI	2005.06.30	5040日元
	卡带	A · RPG	1-2人

新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔



使用搭载了阳光感应器的卡带，利用真正的太阳光享受动作乐趣的《我们的太阳》如今在GBA上推出了大家期待的新作。让我们来检查一下本作中大胆加入了新要素的系统吧！

GBA			
	KONAMI	2005.07.28	价格未定
	卡带	A·AVG	1–2人

用各种各样的部件强化摩托车吧！

构成摩托车的部件分为车头、车身、轮胎、特设和外装六个部分。根据目的和道路拟出战略，选择最有效的部件进行组装。



↑车头部件是战斗中的主要武器，其能力非常关键。



↑为了闯出名号，车身颜色也要选个潇洒点的！



↑选好部件后再起个名字，机体就完成了。反复进行试跑，作出只属于自己的摩托车吧。

前往迷宫的移动方式是摩托竞赛！

本作的特征之一就是这个摩托竞赛。使用摩托车前往迷宫，在路上需要一边前进一边躲避陷阱及打倒敌人，进行激烈的生存竞争。路线不同，出现的敌人和障碍物也各种各样。摩托车主体在故事的序盘就可以拿到，之后可以在游戏中收集部件，不断对其进行强化。当然，摩托竞赛部分和使用太阳能也有密不可分的关系。



←在崎岖的路线上展开竞赛。





↑特设武器“弹道导弹”。在着弹点发生大爆炸，将附近敌人一网打尽。

将捣乱的敌人击溃吧！



←敌人也会不甘示弱地攻击过来。注意不要被撞上以及被炸到。

迷宫内的动作也焕然一新！

战斗系统也进行了大幅进化。魔法的使用被废止，武器集中在剑和太阳枪这两种上。用剑进行攻击时，可以通过连打按键使出连续技。此外还有很多秘密要素……期待续报吧！









↑通过横斩、纵斩和突刺的组合，可以发动多彩的连续技。组合方式会根据剑的不同而发生变化。

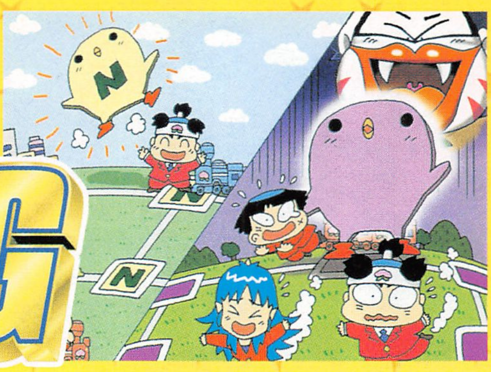


→太阳枪“爆破手”可以攻击到墙对面的敌人。



↑“武士”可以进行贯通攻击。





桃太郎电铁G 制作黄金卡组

GBA	HUDSON	2005.06.30	5040日元
	卡带	TAB	1-4人用

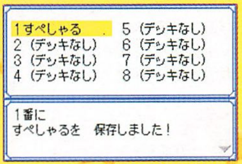


卡组系统！

本作搭载了在《桃太郎电铁》系列中首次登场的“卡组系统”。通过这个系统，和朋友们的对战乐趣将有一个戏剧性的飞跃！

1、卡组的保存





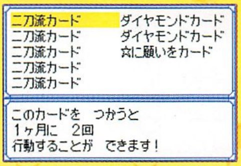
在普通的桃铁模式中，只要凑齐了喜欢的卡，就可以随时进行保存。至多可以保存8组，根据战略的需要可以保存各种主题的卡组（例如最快到达目的地、专门对付穷神用等等）。当然，也可以覆盖以前的存档，使自己的卡组总保持在最佳状态吧。

2、卡组的使用方法

保存下来的卡组在“桃铁三年决战”模式中一开始就可以使用。这样一上来就拥有大量“特急卡”也不再是梦想了，这下子必胜无疑了！



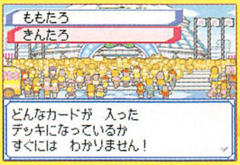
●使用自己保存的卡组



在“いつもの桃铁”模式中不断努力，制作出不输给朋友们的，只属于自己的卡组吧！如果能考虑到对手的性格来组卡组，一定能够所向披靡！

●使用内置的卡组

没有卡组的人也可以使用游戏中自动组成的“内置卡组”！“内置卡组”一般包括3张行进系的卡和5张便利系的卡。虽然卡片张数比通常的卡组少，但在“让步赛”中非常值得一用。偶尔也会碰到由非常珍贵的卡组成的卡组，让所有参加游戏的玩家都听天由命地使用“内置卡组”也很有意思！



需要密切关注的人物

穷神从来就是惹不起躲得起的人物，了解了他的特性后就尽量远离他吧！



←穷神会附在距离目的地最远的玩家身上。



←穷神居然连农林产业都能吹走，真厉害。

↓夺取你金钱时样子十分可爱的小穷神。



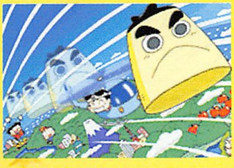


←穷神大王毫无天理的新恶行，要破产了！

●萨摩老兄

“萨摩老兄”会替某个人收集资金和地产，直到他到达下一个目的地为止。帮助他人的方法非常豪快，是个相当可靠的家伙。





注：“おいどん”是鹿儿岛（旧萨摩藩）地区武士常用的第一人称，大致相当于“我辈”。

各种有趣的事件



●猛犸博览会

如果拥有濑户的“地球博览会公园”，到了每年3月的举办季节就会有事件发生。举办一次可以持续到夏天左右。每次根据参观人数情况会有相应的临时收入进帐，掷骰子时认真一点吧。

●穷神大王的新恶行：“扔掉1兆日元吧！”

这次登场的穷神会做出前所未有的最大级恶行，那就是“扔掉1兆日元”！无论你是拥有几百、几千亿金钱的富翁，还是一文不名的穷人，都会被毫不留情地扔掉1兆日元。金钱不足的部分会当场变成负债。损失无比巨大，这可以说是史无前例的恶行了。





便利型卡牌介绍

二刀流卡



使用这张卡，就可以在同一轮中进行两次行动。掷完骰子之后也可以使用这张卡。

◆二刀流，宫本武藏所开创的刀法流派。

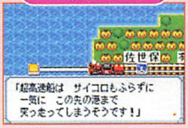
雀之泪卡



这张卡在使用时会当场变成100万元。想要些小钱时，多少顶点用。

◆すずめの泪，日本俚语，形容少得可怜。

渡船卡



停在港口时使用这张卡，就可以坐上超高速船，毫不停歇地飞到其它港口去！

◆渡りに舟日本俚语，“车到山前必有路”之意。

BINGO卡



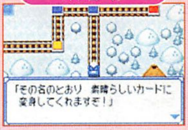
停在卡片上所标站上的话，卡片上的该站站名就会被打上相应的印章。根据所连成的列数，奖金额也会相应上升。

千年卡



可以同时获得磁悬浮、希望号、新干线、特快、快车卡的梦之卡牌。停在铁路省的话，有可能会拿到哦。称霸铁路必备！

厉害卡



使用这张卡，它就会变身成某一张很厉害的卡！不过，它变身成魔王卡的概率也高得厉害！到底是否使用值得好好考虑。

公路电车拉力卡



拥有这张卡时，只要停在公路电车的站名上就可以打标记。当8个站名全部打上标记时，就会有临时收入进帐了！

原地踏步卡



当自己的所在地是目的地等地点时使用非常方便，利用原地踏步卡说不定能实现逆转。看准机会来使用这张卡牌吧！

BLEACH

大人气动画游戏化!!

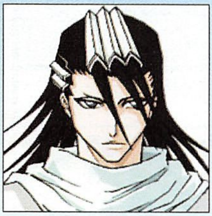


GBA		
SEGA	2005.07.21	价格未定
卡带	FTG	人数未定

登场人物



异世界“尸魂界”的名门——朽木家培养出的死神。为了救助一护，失去了所有的死神之力。直到力量恢复为止，她和一护共同与“虚”展开战斗。实际年龄已经是一护的将近10倍。
生日：1月14日
身高：144cm
体重：33kg
←**朽木 露琪亚**



↑**朽木 白哉**

“尸魂界”四大贵族之一朽木家的当家。是守护静灵廷的“护廷十三队”六番队队长，同时也是与一护一起战斗的朽木露琪亚的哥哥。拥有冷酷和冷血的一面，但那也表现出了他在维护秩序上的牢固意志。
生日：1月31日；身高：180cm
体重：60kg

作为守护“尸魂界”的“护廷十三队”六番队副队长而和朽木白哉一起行动。是与朽木露琪亚同期的死神。他的斩魄刀“蛇尾丸”拥有变形成蛇腹刀形态的能力。
生日：8月31日
身高：188cm
体重：78kg
↓**阿散井 恋次**





↑**黑崎 一护**

拥有茶色瞳孔、橙色头发和强大灵力的高中生。和死神·朽木露琪亚相遇后，他为了拯救家人而变成了死神。他和露琪亚一起，与被称作“虚”的异型敌人展开了战斗。
生日：7月15日
血型：AO型
身高：174cm
体重：61kg



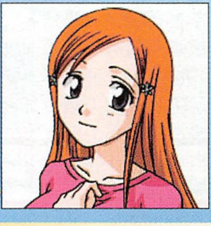
↑**茶渡 泰虎**

体形高大，身体结实，在发生骚动的时候碰到了一护，之后就作为朋友一起行动。从他的外表很难看出他非常喜欢可爱的东西。为了帮助一护的妹妹夏梨，他唤醒了自己右臂中的力量。和一护结下了很深的信赖关系。
生日：4月7日；血型：AO型
身高：197cm；体重：112kg

用灵力制成的弓打倒“虚”的“灭却师”。由于师父被“虚”所杀，他将憎根指向了一护，但一起和“大虚”作战时，他了解到了身为“灭却师”最重要的东西而和一护和解。
生日：11月6日；血型：AB型；身高：171cm；体重：55kg
↓**石田 雨龙**



是和一护同年级的学生，性格稍微有点粗线条的女孩子。受到自己变成“虚”的哥哥袭击，被一护和露琪亚所救。为了帮助好朋友有泽辰希，她用自己的灵力成功操纵了“盾舜六花”。
生日：9月3日；血型：BO型
身高：157cm；体重：44kg
↓**井上 织姬**





故事简介

黑崎一护，15岁。除了能看见灵这一点之外，他是个非常普通的高中生。

有一天，他遇到了正在被“虚(未能得到救赎而堕落的灵魂)”追赶的死神——朽木露琪亚。由于他强大的灵力和意外的事态进展，他被迫接手了死神的工作。死神的工作就是将“虚”的罪净化，并把它们引导到“尸魂界”去。





正当一护刚刚熟悉了死神工作的时候，把死神之力全部给了一护的露琪亚被尸魂界的追杀者当作“殛囚”带走了。一护为了救出露琪亚，和同班同学织姬、查德、雨龙等人一起潜入了尸魂界……

游戏系统

游戏类型是由在《BLEACH》的世界里展开旅程的“冒险部分”和进行真实时间制激烈攻防的“对战部分”组成的“指令式对战冒险”！

游戏以“尸魂界”作为舞台，“护廷十三队”的成员陆续登场！根据你的选择，还有可能展开与原作不同的原创剧情！









ファンタジックチルドレン

GBA		
BANDAI	2005.05.19	5040日元
卡带	ACT	1人用

逼真的幻想世界在GBA上重现!

《幻想少年》这个游戏以超越时空的少年托玛与少女海尔加为中心展开的爱与冒险的故事，如今你也可以在游戏中体验了！游戏流程分为操纵少年托玛进行的动作部分和选择指令式的剧情战斗。故事的舞台从帕潘岛一直延伸到希腊。



↑动作部分的关卡中，隐藏着各种各样的分支与陷阱！



↑对可疑的场所进行彻底调查！利用搜索收集道具和情报，拓展行动范围吧。

剧情战斗中用拳法来比试!

遭遇特定的角色后战斗就开始了，用托玛的拳法打倒拦路的敌人吧！游戏里的攻击讲究对应性，有时用拳会比用脚管用。看穿对手的下一步行动，选择攻击指令吧。



←与身兼自己拳法师父的父亲对战的托玛。为什么要这样做呢？



↑作为故事主线的女主人公海尔加。托玛和她相遇之后，世界就发生了很大的变化。

与同伴们的相遇掌握着故事的关键!

在动作部分中，除了道具和道路以外，托玛还可以遇到帮助自己的同伴。如果遇到敌人就会进行战斗，如果遇到同伴则会获得与故事流程相关的情报。而且，在剧情对战不能取胜时如果叫出同伴，可以把战斗导向有利的方向。



←贝佛尔的孩子，以及他们的宠物机器人“天鹅”也会作为同伴出场！



→邂逅的情景也会在游戏中再现。即使不知道原作也能一目了然。

最热门

新作工房 NDS异质路

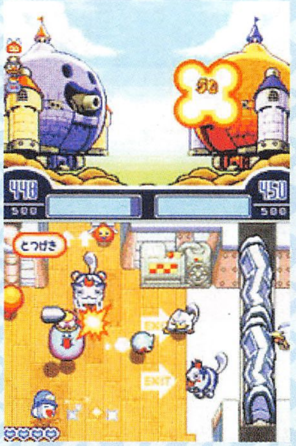
NEW SOFT FLASH!!

责编／暗凌

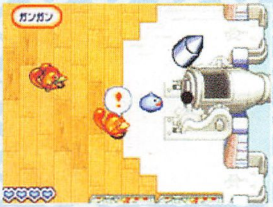
史莱姆大冒险

NDS		
SQUARE · ENIX	发售日未定	价格未定
卡带	ACT	1人用

以《勇者斗恶龙》系列中大受欢迎的史莱姆为主角的游戏续作登陆NDS！本作中的史莱姆们能乘坐巨大的战车“勇车”与敌方作战，与前作一样的是，主角救出数个史莱姆后，就能驾驶着勇车作战了，本次披露勇车的内部构造。

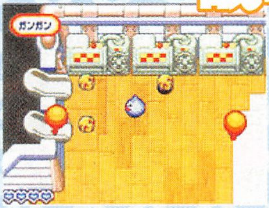


←上屏幕是勇车之间的炮战，下屏幕是史莱姆们的作战，两边都进行的相当激烈哟！



←给勇车的大炮填装炮弹，然后发射！

驾驶史莱姆型的巨大战车——「勇车」!



→勇车内部有滑梯构造，各种材料通过滑梯运送到此处。

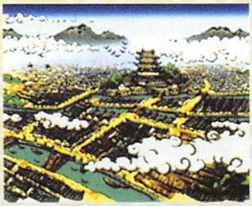


←最后的部分是引擎，关于动力源的所有一切都还是未知之谜。

内部构造大公开！



毛笔画风格的伍佑卫门DS登场



NDS的《伍佑卫门》，居然拥有日本毛笔画风格的画面！充满江户气氛，保留搞笑要素的《伍佑卫门》世界就在两个画面中展开。



NDS		
KONAMI	2005.06.23	5229日元
卡带	ACT	1人用

加油伍佑卫门
东海道中大江户天狗返之卷

伍佑卫门

熟悉的主人公。豪爽快活的江户男儿。





惠比寿丸

性格优哉游哉，经常犯迷糊。



佐助

万能木偶忍者，喜欢洗澡以及喝日本茶。





八重

属于秘密特搜忍者的隐密女忍者。



←上方画面显示出了地图和数据。点触下方画面中的绳子向下拉的话……

↓利用反弹进行大跳！通过点触可以利用各种机关。



用点触操作进行对话和解谜



→点触登场人物就能进行对话，上方画面会显示出对话的内容。

基本上，上方画面显示对话和地图，下方画面显示动作。在动作画面中可以通过点触来进行对话和解谜，系统活用了触摸屏的机能。

独特的敌人陆续登场



山贼、小偷和变身妖怪等等，充满搞笑要素，具有独特个性的敌方角色不断登场，也有和假伍佑卫门（？）一伙进行对战的场面……

←这次伍佑卫门他们蒙受了许多不白之冤，会不会就是这个自称“Mr.五右卫门”的人搞的鬼呢？

用点触打倒的BOSS登场！





↑一帮弄虚作假的家伙……



滚动吃豆

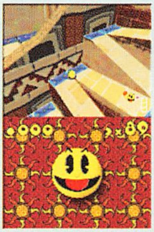
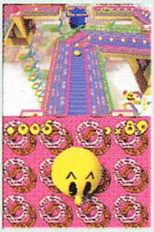
PACMAN通过滚动到达目标!

NDS			
	NAMCO	发售日未定	价格未定
	卡带	ACT	1人用

新感觉"滚动游戏"诞生!




PACMAN由于受到敌方的攻击变成了球体，现在不能使用手和脚了，会怎样呢？不过我们的英雄不会被这点小事难倒的，为了帮助被抓走的朋友，PACMAN勇敢地站出来面对敌人（其实是用滚的）！PACMAN本次作为新感觉滚动游戏的主角登场！

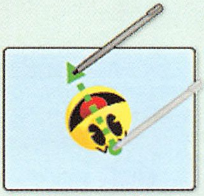



游戏的操作非常简单，只使用触笔即可完成全部操作，而游戏规则是取得规定数量的"豆子"，并引导PACMAN滚向终点，也非常简单哦！不过不要因此以为这个游戏很容易玩，因为PACMAN变成球体的关系，不管到哪里都滚来滚去的，并不容易操纵。滚动的时候被幽灵抓住或者掉入陷阱的话可就惨啦！

来一起深入体验乐趣无穷的冒险吧！

操作简单!用触笔滚动PACMAN就行!

NDS版《滚动吃豆》的基本操作非常简单，用触笔控制触摸屏上的PACMAN滚动就行了，赶走幽灵和拦截等动作也都用触笔简单完成。



动作1：滚动

用触笔向前进方向划动就能使PACMAN向着那个方向滚动。



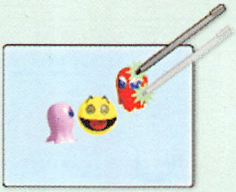
动作2：拦截

让触笔一直划到画面边缘停住，PACMAN会加速或破坏障碍物。



动作3：急刹

以触笔点住PACMAN能使其停住，能在滚动中急刹。



动作4：打飞

PACMAN被幽灵围困时，用触笔轻叩幽灵能把它打飞。

剧情概要

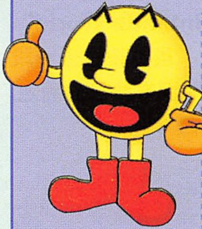






那还是PACMAN少年时发生的事情，收获祭那天从宇宙来的摇滚歌手幽灵GOLVIS抵达吃豆大陆，在使用超级豆也无效的强敌面前，吃豆族节节败退，被怪异光线变成了没有手和脚的球体。得到FAIRY帮助的PACMAN为了拯救被抓走的伙伴们，以寻找打倒GOLVIS的方法为目的开始了冒险之旅……

角色介绍



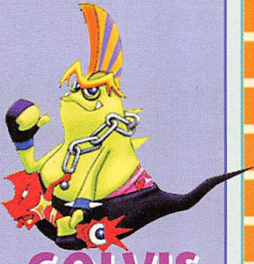
本作主人公，从外观来看是少年形象，为了拯救被抓走的同伴们而展开旅程，因为被怪异光线变成了球体，所以只能滚动前进。

PACMAN



FAIRY

PACMAN的守护妖精，担任着推动故事进行的角色。



GOLVIS

以前被觉得他过于危险的幽灵们放逐到宇宙中的摇滚歌手，认为自己很强很棒的轻浮的家伙。



PINKY



INKY

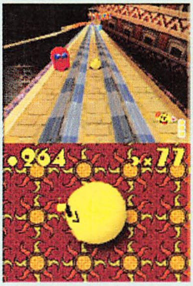
BLINKY

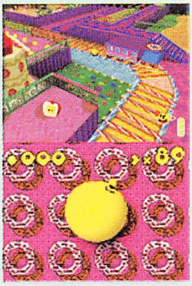




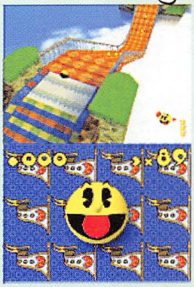
CLYDE

滚动冒险乐在其中









游戏画面先睹为快 PACMAN憨态可掬



《炸弹人》如今在NDS上实现了POWER UP!

BOMBERMAN ボンバーマン

NDS		
HUDSON	2005.05.19	5040日元
卡带	ACT	1-8人

在去年举办的活动“Nintendo World”上出展了NDS版《炸弹人》。虽然在过去一段时间内没有确实的情报，但随着发售日的确定，我们终于可以一睹本作的真颜了。

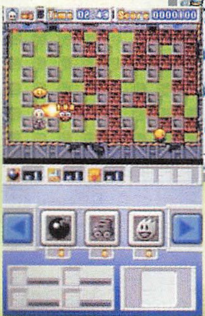


用炸弹打倒敌人的爽快动作游戏

在格状的版面内操纵炸弹人，通过设置炸弹来破坏砖块，获得道具，再利用炸弹的火焰打倒敌人，这个基本系统和系列中以前的作品相同。但是，道具的使用方法活用了NDS的机能，系统也由此得到进化。

每个关卡的最后都有BOSS在严阵以待!





↑在每个关卡的最后都有使用双画面的大魄力BOSS战！要在进入版面前事先选好对付BOSS所需的道具。

←关卡中只使用上方画面，打倒版面中的敌人就可以前进。

通过点触使用道具!

得到道具以后，并不像以前的作品一样马上展现出效果来，而是储存在下方画面中。点触下方画面中储存的道具，就可以使用道具的能力了。

获得道具



←破坏砖块后道具就出现了。在以前的作品中拿到道具火力马上就会增强……

通过点触进行装备



→本作中得到的道具会显示在下方屏幕上。点触它们的话……

火力提升

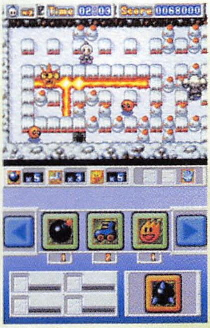


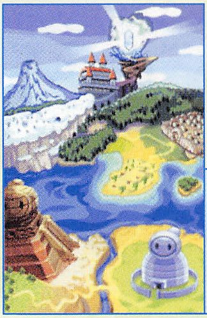
←就可以将道具装备在身上。道具的能力这时才表现出来，炸弹的火力提升了。

炸弹人要挑战10个区域中的共计100个关卡！

单人模式是不断通过关卡的过关式游戏，各具特征的10个区域中共准备了100个关卡。

→巧妙使用道具通过关卡吧。关卡不同，BOSS也不一样。





STORY

谜之晶体“炸弹水晶”破碎散落，使得各地出现了怪物。在恐怖与绝望中，炸弹人站出来了。

炸弹人居住的小镇



↑炸弹人的旅程从这里开始。用拿手的炸弹打开道路吧。

与水晶有关系的地方



↑炸弹人为了解开炸弹水晶破碎之谜而来到这个地方。

挡在大海前面的家伙



↑渡过大海就有新的展开，但想渡海需要先打倒海盗。

滑溜溜?寒冷的山

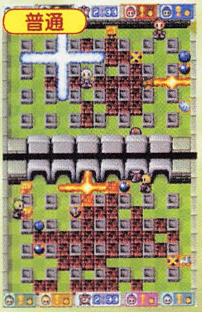


↑地面上全是冰雪，令人觉得投炸弹时简直会滑倒。

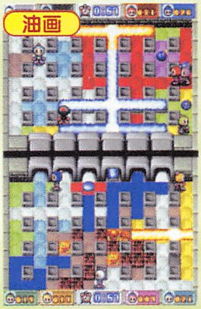


1部软件可以实现8人连线！

与系列中以前的作品一样，本作中大家在一起进行的对战也十分激烈！并且，只用一部软件就能实现8个人同时对战。在普通对战之外，还设定了许多特殊的规则，根据情况可以选择不同的对战方式。在宽广的双屏画面中进行对战吧！



↑熟悉的普通模式是至多8人在双屏中同时进行的壮绝对战游戏。想办法活到最后吧！



↑油画模式是用炸弹的火焰把地板涂成自身颜色的游戏。尽量占领地盘是取胜关键！



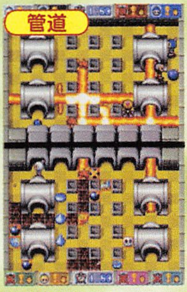
↑也有从众多关卡中随机进行对战选择的规则。

普通模式也分成各种关卡！

本作中对战的灵活度非常高。即使是进行单纯生存竞争的普通模式，也有遍布各种机关的不同版面可供选择。挑战复杂多变的场景十分有趣，但寻找一个适合自己发挥的版面也不错。

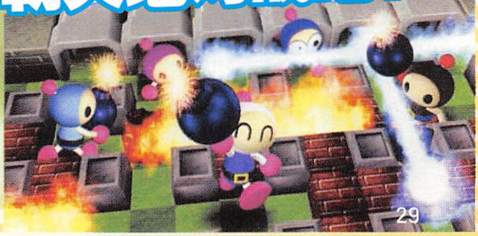


↑只用上方画面进行8人对战。真狭窄啊！



↑宽阔的版面中布满了可以藏炸弹的管道。

大家一起来热火朝天地对战吧！



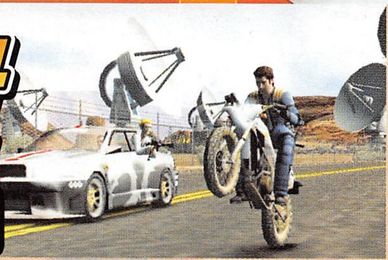
最热门

新作工房 PSP之大业

NEW SOFT FLASH!!

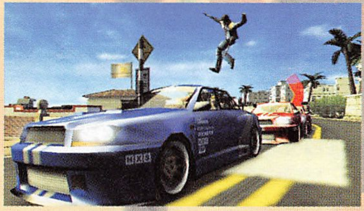
责编/天意

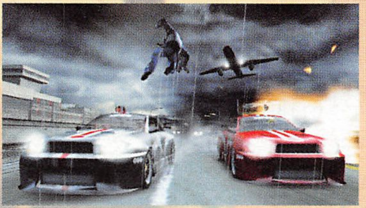
狂驱力量



SCE	今秋发售预定	价格未定
UMD	ACT	人数未定

劲风扑面,时速150英里的公路追逐战!





《狂驱力量》是一款结合了公路竞速与警匪枪战的动作游戏——很多玩家可能会认为这是一款《横行霸道》式的游戏，但《狂驱力量》将重点放在了公路追逐战上，并增加了大量火爆的动作效果。《狂驱力量》由新成立的Bigbig工作室开发，这个工作室的全部成员都来自英国厂商Codemasters，曾开发过《科林麦克雷拉力》及《TOCA赛车手》等竞速游戏。相信他们创造出的速度感一定不会让玩家失望。毫无疑问，《狂驱力量》将在2005年秋季带起新一轮竞速游戏的引擎声。



为了追逐横行美国的五大匪帮，一位菜鸟警官将在他的老同学——脾气火爆、不讲情面的狂驱力量队长帮助下以400公里时速穿越美国，在令人眼花缭乱的城市街道、高速公路以及越野路面上驰骋。以速度为武器制服敌人,将五个帮派的犯罪分子一一捉拿归案。玩家需要在令人目不暇接的车辆中挑选适合的一款，完成5个地区中30多个各自不同的案件。其中往往需要玩家在复杂的环境下以150英里时速狂飙、飞车过弯道，或是扒在车边与歹徒相互射击、躲过飞来的子弹及障碍物，甚至要在这种环境下飞身夺车，与歹徒短兵相接。游戏中，玩家可以做出许多以往只能在电影中才能看到的高难度动作，即使是《黑客帝国》中的尼奥看到了也会自叹弗如。



挑战暴力美学极致的硬派动作游戏!

NAMCO的动作游戏《脱狱潜龙》自2002年以来已经在PC、PS2、XBOX等多个平台上推出,获得了大量玩家的狂热欢迎。今年夏天,手持双枪的警察杰克·施雷特(Jack Slate)将来到PSP的宽屏幕上,与各位玩家共同捍卫正义、消灭犯罪!与家用机平台上的前几作相同,本作拥有鲜明的3D图像、令人身在其中的声效,并融合了好莱坞风格的大魄力电影手法,令游戏更加火爆刺激:华丽的拳脚武打、激烈的枪战、飞车追逐,以及360度慢动作等等都将让玩家目不暇给。







某调查员在对令人闻名胆寒的黑帮头目韦斯帕(Whisper)的调查中,遭到韦斯帕手下的绑架。为了不让线索断绝,孤胆英雄杰克·施雷特与他的亲密搭档——警犬SHADOW一同进入罪犯如蚁的格兰特市(Grant City),直面黑帮成员的枪林弹雨。在游戏中,我们的主角杰克拥有一大堆战斗技巧以及各种致命或非致命的武器。消灭敌人或是制服敌人,多元化的战斗系统令玩家可以用自己的方法完成任务。此外,聪明的警犬SHADOW也不只是摆设,它可以吸引开敌人的注意力,或是掩护冲杀的杰克,或者出其不意地奇袭敌人。玩家甚至可以直接控制SHADOW去解决一些软脚虾的暴徒。



本游戏提供了录像功能,玩家可以将自己精彩的战斗过程录下来反复欣赏,或是拿给好友炫耀。此外,利用PSP的无线网络机能,玩家可以与好友分别扮演警察杰克与SHADOW忠犬,紧密合作来完成任务。

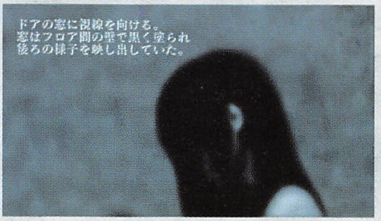




ADV
ADVENTURE PLAYER

PSP		
FROM SOFTWARE	2005.06.30	3990日元
UMD	AVG	人数未定

FROM SOFTWARE将于6月30日推出的新概念AVG游戏《ADVENTURE PLAYER》，是一款只要更换数据就可以进行各种各样原创内容的游戏引擎。《ADVENTURE PLAYER》发售时将附带3款游戏，此后《ADVENTURE PLAYER》的官方主页将陆续提供各种各样新游戏的免费下载，玩家只要花一套游戏的钱便可以享受更多的新游戏。

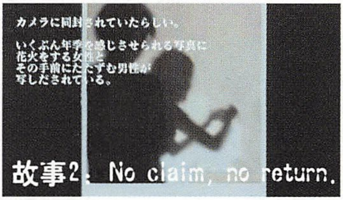


新概念AVG游戏：一次投资，永久受益！

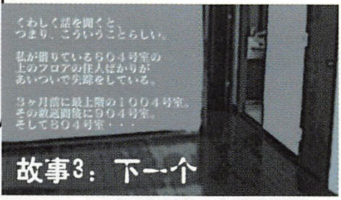
《怪奇圈》是一部采用画像+文本的方式，讲述"日常行为打开了奇怪世界之门"的恐怖电子小说。一次游戏的时间大约需要30分钟，在关键时刻会出现选择，根据玩家的选择则会进入不同的结局。游戏本身收录了3个故事，今后也将会有更多的续篇可以下载。



深夜零点回家，像往常一样走进公寓的电梯，却看见从没见过的长发女人……



从网上买到一部二手即时拍相机，其中藏有一张照片。上面映出的是……



楼上传来脚步声和杂音之后住户便一家一家失踪了，下一个会是……

Echo Night#1

《Echo Night＃1》是98年PS游戏《Echo Night》的续作，故事发生在前作的两年之前，讲述了那次不详的失踪事件之前的处女航。玩家将实现13个亡灵的遗愿，令他们安息。游戏时间大约7-9小时。

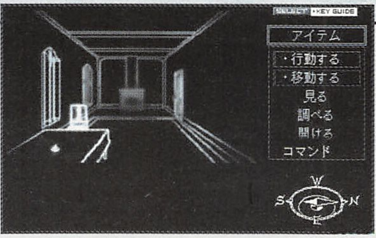




1911年的美国，客船奥尔菲斯号迎来了她的处女航。少数的几位客人与新招募的雇员一同航向早春的大西洋。身为雇员之一的我也相信，这是将一次漫溢出耀眼希望的初航……

箱中

排除一切装饰，只以简单的线条和声音唤起玩家想象力的世界。游戏中共有76种指令，玩家需要开动脑筋，运用这些指令解除各处的陷阱，最终将信送到大宅主人的手中。游戏时间大约需要17-20小时。



你是邮差，身边有一封信。这封信被送出无数次，却始终无法送到收信人手中。究竟为何无法送到？只能在收信人的宅邸中找到答案，你必须跨过种种障碍把信平安送到。

宇宙侵略者口袋版

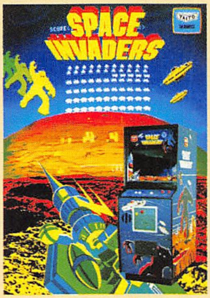
SPACE INVADERS POCKET

TAITO	2005.05.12	3990日元
UMD	STG	1人用

PSP

无论何时何地都可以亲身体验游戏进化论

1978年，TAITO制作的游戏《宇宙侵略者》爆发性地成为大热门作品，甚至发展为一种社会现象。可以说，《宇宙侵略者》是一部见证日本TV游戏史开端的名作。经过了近30年的时间，这款不朽名作即将在PSP上复活。《宇宙侵略者口袋版》收录了从1978年的初代《宇宙侵略者》到1995年的《AKKANVADERS》共5部作品，令诸多新生代玩家可以亲身感受日本TV游戏的进化论。



宇宙侵略者 1978年

1978年登场的初代《宇宙侵略者》，当时推出了桌面型及背投型两种框体的多种版本，其中背投型框体还有立体的“背景”。

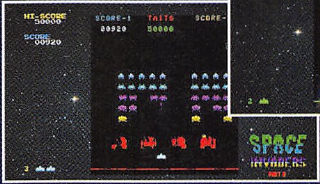
游戏规则非常简单，左右移动光束炮（自机），将来袭的侵略者全部消灭。侵略者全灭后便算是过关。而光束炮被全灭或是敌人“侵略”到屏幕下端则算是GAME OVER。《口袋版》中可以选择4个不同版本的《宇宙侵略者》。



宇宙侵略者PART 2 1979年

游戏规则与《宇宙侵略者》基本相同，但有5处区别：

1、增加了“明灭UFO”和“分裂侵略者”
2、炮台上增加了表示当前关数的数字
3、最后打倒10分的侵略者可以得到奖励
4、增加了爆机动画
5、第3关起会出现30分侵略者



侵略者反击 1985年



规则与前两作相同，增加了4个新要素：

1、击破UFO后会出现道具，令玩家的光束炮得到强化
2、敌人会进行回转等规则运动
3、把ZICON保存到最后会进入挑战版面
4、画面经过大幅度改进

宇宙侵略者PART 4 MAJESTIC TWELVE 1990年

在系列前作基础上增加了5处进化。游戏共有12个场景，通过其中5个便可以爆机。

1、更丰富的强化道具
2、可以选择多个场景
3、增加了BOSS战
4、侵略者的种类增加
5、UFO的种类增加



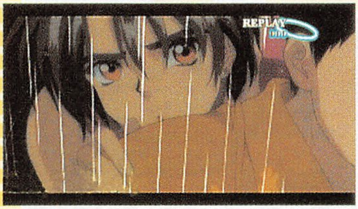
AKKANVADERS 1995年



本作采用了可爱的Q版造型，走的是轻松搞笑的路线。改进点主要有5处：

1、玩家可以在10种机型中选择
2、可以进行蓄力攻击
3、UFO增加了耐久力设定，被击破后会发生大爆炸
4、击破持有货柜的UFO便可以得到各种道具
5、我方的驾驶员登场

从“观看的演剧”到“互动的演剧”，4位失去记忆的少女演绎4个不同的故事，名作《互动演剧》系列在PSP上复出！



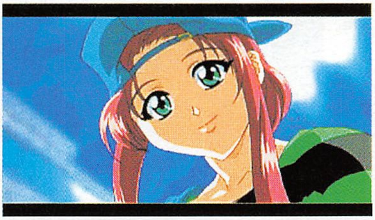
《互动演剧》是以全语音、全动画展开的DRAMA式AVG。1998年在PS上发售，为当时的AVG界带来了一阵新风。玩家可以通过选项体验不同平行故事。本系列拥有从声优到制作都是顶级的超豪华演出阵容。动画部分由著名的PRODUCTION I.G担当，该公司曾参与过动画《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》及电影《杀死比尔》等的制作。

ダブルキャスト™ Double Cast 双面女郎

本作是《互动演剧》系列的第一作，在当时以秀逸的画面与演出博得了巨大人气。主人公是电影研究会所属的大学生。临近暑假的某一天，在聚餐上醉酒的主人公遇到了失去记忆的少女赤坂美月。接着，她被主人公所属的电影研究会选为演员。自此，故事开始朝着意想不到的方向转变。貌似一目了然的剧情背后，展开了难以理解的事件……

PSP			
	SCE	2005.05.26	3990日元
	UMD	AVG	1人用

从与一位少女的相遇开始的精神恐怖片，事件背后隐藏的真相是……？



←除了自己的名字以外，赤坂美月失去了所有的记忆，总之在恢复记忆以前，主人公与美月开始了共同生活。

CAST

赤坂美月……平松晶子
筱原遥………水谷优子
二村英树…森久保祥太郎
楠木祥子……白鸟由里
佐久间良树…置鲇龙太郎



→美月参加了主人公他们的电影制作，而且被选为女主角。

STAFF

动画监督……西久保瑞穗
演出…………川崎逸朗
作画监督……后藤圭二
美术监督……佐藤正浩
人物设定……后藤圭二









→↑电影开始拍摄，但在美月身边却发生了奇异的事件！？

季節を抱きしめて™

拥抱季节

PSP		
SCE	2005.05.26	3990日元
UMD	AVG	1人用

樱树开出美丽花朵之时，内心深处隐藏的宝贵回忆、再也无法回来的宝贵时间苏醒了……这是一部描写动摇的感情的幻想恋爱故事。

考上大学的主人公与女友朋子在樱树下遇到了不可思议的少女，面对酷似自己初恋对象麻由的少女，主人公的内心产生了动摇。当谜一般的少女的秘密明了之时，古老的樱树会发生什么事情呢……少女的记忆、隐藏的秘密、以这一个个的纽结，描述了为友情与恋情而烦恼的主人公。

古老樱树下的少女 动摇的友情 以及恋情





↑↓→少女的容颜居然与应该已经死于车祸的初恋对象麻由一模一样。

CAST

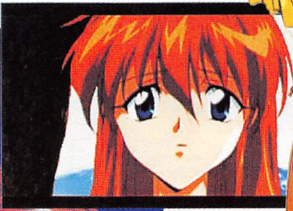
麻由	今井由香
朋子	三石琴乃
漂亮的姐姐	岛津寒子
编辑长	有本钦隆

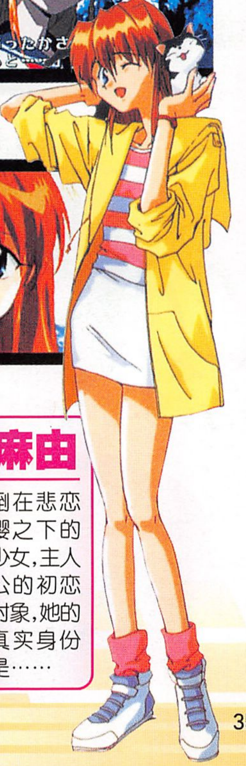
STAFF

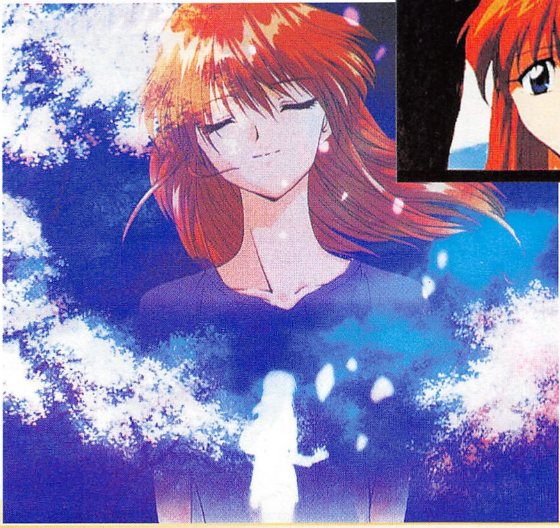
动画监督	西久保瑞穗
演出	西久保瑞穗
作画监督	通口香里
美术监督	竹田悠介
人物设定	通口香里



↓少女自称“麻由”，在樱树内究竟隐藏着怎样的秘密……？







麻由

倒在悲恋樱之下的少女，主人公的初恋对象，她的真实身份是……



茉莉花

PSP		
SCE	2005.05.26	3990日元
UMD	AVG	1人用

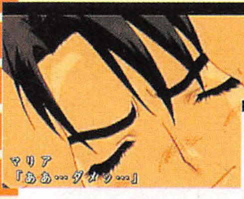
与来自菲律宾的玛丽亚一同度过的幸福时光，当其破碎的瞬间，命运也因此动摇。白花与硝烟的气味交错于人们之间……讲述一段充满异国情调的悲伤故事。

在寒冷的雨夜遇到的少女



在冷雨纷纷的夜晚，主人公在小巷里看见了一位女性。她的名字叫玛丽亚，除了知道来自菲律宾外，一切的过去都是白纸。在她的提包中置有两张照片和一盘录音带，此外还有一把手枪……偶然的相遇令命运的齿轮加速，究竟玛丽亚有怎样的过去呢？

她的名字是玛丽亚 但除此以外的事情……





→在玛丽亚的提包中发现的录音带，其中隐藏着什么呢？

CAST

玛丽亚…………林原惠
博伊…………大冢明夫
主人公…………松本保典
兰迪…………盐屋浩三
水岛英男………中田和宏

STAFF

动画监督……西久保瑞穗
剧本 · …………山崎和夫
演出…………高木真司
作画监督………后藤隆幸
美术监督………武田悠介
人物设定………士郎正宗





↑主人公与失去过去记忆而无家可归的玛丽亚就此开始同居生活。



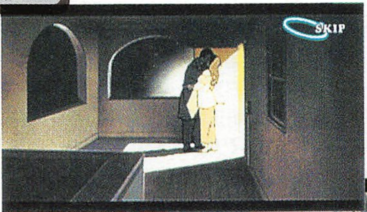
雪割りの花
YUKIWARI NO HANA
雪割草之花

PSP

SCE	2005.05.26	3990日元
UMD	AVG	1人用

埋藏在内心深处的思念变为现实之时，真实与虚伪交错而来。可以为了爱而一直欺骗下去吗？那是被寂静包裹的颤栗。雪割草的花蕾绽放之时，还没有到来……

身为大学生的主人公暗恋着邻居花织，但她却已经有了未婚夫。某天晚上，警察来到主人公的房间，告诉他关于花织的事情，得知花织被送到医院的主人公将会……大学生主人公与邻居的OL，在两人之间发生的奇迹般的爱情故事从此开始。



←主人公暗恋的花织，但她却已经有了爱人。



←花织究竟怎样了？主人公来到了医院，在他面前的花织虽然没有外伤，记忆却……



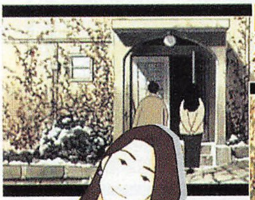
CAST

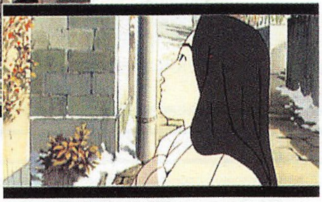
樱木花织	日高典子
主人公	桧山修之
小林勇一	堀内贤雄
小林美雪	渊崎百合子

STAFF

动画监督	西久保瑞穗
演出	千叶大辅
作画监督	荒川真嗣
美术监督	小林七郎
人物设定	荒川真嗣

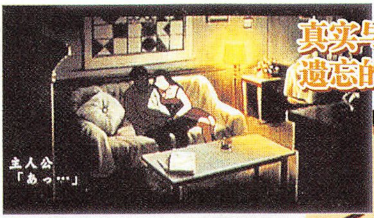
隐藏于内心深处的思念，变成了确凿的事实







真实与虚伪交错的寂静时间 遗忘的过去、迷失的未来。





樱木花织

住在主人公隔壁的26岁OL，在札幌有名叫伊达昂的恋人。她把主人公只是当成弟弟一样。

GAME 品质

经过上半个月的软件沉静期，4月下旬迎来了一个游戏发售的高潮期。随着《洛克人ZERO4》、《任天狗》、《THE TOWER SP》等一批高素质游戏的发售，相信玩家在此期间一定能玩得十分愉快，而AVG的《名侦探柯南》与ACT的《火影忍者》等休闲游戏也能在一定程度上满足各自动漫游戏爱好者的需求。

责编/小侃

洛克人ZERO4
ロックマン ゼロ4

CAPCOM	2005.04.21
ACT	128M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 16



小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

随着GBA步入末年，GBA上的大作已经越来越少。但是此作作为洛克人ZERO系列的最新作，游戏品质不俗。在最新作中，游戏增加了天气改变系统，夺取敌方武器2种新的系统。在游戏中对付敌人时可以由玩家根据天气的不同，来采取不同的战斗方式。而且此作中不仅可以学会BOSS的EX技能，还能夺取杂兵的武器。向所有喜爱动作游戏的玩家强烈推荐此作！

暗凌
重度精修派
对热门游戏不感冒

本作的新武器很有意思，是一个可以夺取敌人能力的手套，敌人的各种能力会有助于你顺利的过关，不过有些能力确实是比较鸡肋，而且一些能力有重复性。另外，本作新加入了天气系统，在不同的天气下，场景的状况也有不同，在BOSS适应的天气下打败BOSS会得到EX技，这点还是有些单一，如果是在不同的天气下打败BOSS会得到不同的EX，相信会更有意思。

杰作选！加油伍佑卫门1·2 "雪姬"与"闷热"
杰作选！がんばれゴエモン1.2 ゆき姫とマッギネス

KONAMI	2005.04.21
ACT	128M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 14



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

《伍佑卫门》这个系列可以说是历史悠久，这次的《杰作选！加油伍佑卫门1·2》主要选择了其中两款优秀作品。游戏中玩家可以选择不同的人物作为主角，而不同人物的攻击方式也有所不同。游戏中的人物造型都比较可爱，但是游戏的难度却不算低，玩家需要小心应付。另外，游戏中还提供了多款小游戏，玩家如果玩腻了两款正作的话，不妨用它们来调剂一下自己的心情。

小侃
正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作是一款复刻自SFC上的经典动作游戏，游戏中同时集合了伍佑卫门的1代、2代以及若干迷你游戏。在带有浓重的和风氛围中，玩家可以轻松地游戏。在1代中玩家可以选择伍佑卫门和惠比寿丸2名主人公进行游戏，游戏中角色还能通过选择键随时根据情况进行切换。而在2代的关卡中更有极具特色的伍佑卫门·IMPACT，怀旧的玩家一定要试试。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏

名侦探柯南 黎明的纪念碑

名探偵コナン 暁のモニュメント

BANPRESTO	2005.04.21
AVG	64M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 15



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

名侦探柯南的最新作发售了，本作在系统上有了很大的改变，前一作的ACT要素则比较多。本作的提示和调查系统看起来比较新颖，并根据现有的线索展开推理。每次提示、调查推理都是有时间限制的，并且选择正确的话会增加时间，反之时间会减掉很多，所以在选择前要结合线索仔细思考。另外本作的迷你游戏也很有意思，并且通过迷你游戏可以得到钱币。

暗凌



重度精修派

对热门游戏不感冒

这次的柯南续作相比前作有了很大变化，系统方面加入全新要素，调查中获得的各种信息都以要素形式陈列，询问或推理时只要选择相应的要素即可，新增加的时间槽限制了玩家行动的时间，在尽量短的时间内完成行动可以获得时间奖励，这些都涉及到各小节完成后的评价。根据评价获得的点数可以用来在商店中购买小游戏，因此本作的小游戏丰富程度并不比前作低哦。

任天狗

ニンテンドッグス

NINTENDO	2005.04.21
SLG	对应触笔、麦克风
1-2人用	

★★★★★★★★★★★ 17



雪人



生僻冷门派

对热门游戏不感冒

饲养电子宠物对于玩家来说并不是什么新鲜事物，从这个意义上来说，本作似乎没什么创意性可谈。不过，老任依靠新主机的触笔和麦克风等设备使出了让玩家触摸狗狗、对狗狗说话等小手段，这就使得游戏的可玩度得到了很大的提升。本作共有三个不同版本，这也比较符合老任一贯的赚钱作风。虽然饲养小狗比较简单，但是如果玩家有一点儿日语基础的话会更顺利一些。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

一直认为游戏中虚拟的小狗不如真实的小狗可爱，但是拿到游戏以后完全被电倒了，各种性格的小狗都很讨人喜欢，和小狗一起生活非常愉快。从最初的买回小狗教会它各种动作，带小狗散步和为它洗澡清理，到训练小狗穿越障碍和接飞盘，最后参加大赛获得好成绩，令人很有成就感哦。本游戏适合各年龄层的玩家，尤其是喜爱小动物的玩家。

火影忍者 最强忍者大结集3 for DS

naruto－ナルト－ 最强忍者大结集3 for DS

TOMY	2005.04.21
ACT	对应触笔、麦克风
1人用	

★★★★★★★★★★★ 13



小侃



正版收藏派

必入手喜欢的正版

借着动画《火影忍者》的持续热播，《火影忍者 最强忍者大结集》系列最新作登陆于NDS上了。此作为系列作品第3作，在继承、发扬了GBA上前2作的优点的同时，本作充分利用到了新主机的新机能：在和敌人战斗时可以使用触笔找出敌人，可以使用麦克风发出必杀技忍术等等，但是比较遗憾的是本作流程不长，画面也没有很大突破和提高，让人不能玩得尽兴。

暗凌



重度精修派

对沉迷的游戏极了解

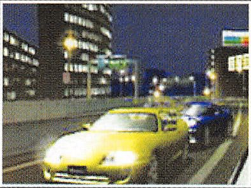
这个系列在GBA上曾出过两作，本作是第三作，既然出到了NDS上就要考虑到DS的各种机能，在游戏中DS的触摸机能主要被用在忍术的结印上，而麦克风被利用在像佐助的豪火球这种忍术上，虽然是比较新颖的玩法，但是这样玩ACT游戏感觉有些太累了。另外，本作的画面质量很令人失望，作为一个NDS游戏画面质量和GBA差不多。

首都高BATTLE

首都高バトル

元气	2005.04.21
RAC	680K以上
1人用	

★★★★★★★★★★★ 14



暗凌



重度精修派
对沉迷的游戏极了解

本作取消了“FREE RUN”的做法让喜欢这个系列玩家感到不满。取而代之的是类似于“棋盘”的系统设定，点选某区域后直接进入比赛，原有的自由度毫不留情地被抹煞。纵然有“为了减少读盘次数”、“避免光驱过度使用”之类的借口，我也无论如何都接受不了看不到美丽夜景的首都高。毕竟在深夜都市高速公路上自由奔驰是这个系列的一大魅力所在。

雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

《首都高BATTLE》在不少方面的表现得很不错。首先，游戏画面非常出色，虽然不能像以往那样在夜晚的道路上开车兜风，但即使只是在几分钟甚至更短的比赛期间里，我们也可以通过PSP那扇美丽的大窗户获得偌大的感动。其次，游戏的操作感非常出色，可以说与家用机版无甚区别。但游戏整体难度偏低，喜欢赛车游戏的玩家都可以拿来一试。

德比赛马

ダービータイム

SCEI	2005.04.21
SLG	320K以上
1人用	

★★★★★★★★★★★ 15



小保



正版收藏派
必入手喜欢的正版

喜爱赛马运动的玩家终于也能在掌机上玩到《德比赛马》了，在游戏中玩家可以购买纯种马并使它们繁殖，让培育出的赛马登台亮相夺取奖金，然后再使用获得的奖金养育实力更高的纯种马，以此来称霸大赛！游戏的内容十分硬派，其中共包括了赛马2700匹，42位骑手均以实名登场。细致再现了日本的赛马场以及最新的赛马日程。赛马爱好者一定能在游戏中得到满足。

雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

世界名马、知名骑手、真实赛制，甚至还可以模拟赛马预测，服务算是无微不至，可是在距离赛马活动十分遥远的中国，热衷于此的人恐怕不多，整体来说，PSP的精美画质将赛马场上的临场感表现得淋漓尽致，赛马育成系统也逼真地再现了经营的乐趣。PSP版再现了《德比》系列的风范，如果有意体会一下“赛马一族”的感觉，本作的内容肯定会令你满意。

海贼王 龙之梦

ONE PIECE ドラゴンドリーム

BANDAI	2005.04.28
A・RPG	64M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 14



暗凌



重度精修派
对沉迷的游戏极了解

根据人气漫画《ONE PIECE》改编的游戏，本作可以说是PS上《海之梦》的缩水版，不过战斗系统有所改变，从PS的卡片战斗方式变成了ACT，但是手感很不好，战斗节奏太慢，没有爽快感。本作和PS版一样，剧情十分零乱，而且故事发展方式十分简单，就算不看游戏中的对话也能顺利打通。本作几乎没有什么隐藏要素，只推荐给海贼王的FANS。

小保



正版收藏派
必入手喜欢的正版

这次的游戏故事依然为原创，讲述的是路飞等人失去记忆的故事，游戏中会出现超过50名的原作角色。类型为动作游戏，有时可以同时控制两名角色进行游戏，而且还可以发动合体技，不过可惜的是游戏中动作僵硬，缺乏爽快感，实在让人难有玩下去的兴趣。作为GBA的末期游戏，本作算是该系列四作中最不尽人意的一作，我想也只能推荐给漫画和动画的忠实FANS了。

梁珏辛	好快呀，PG两岁了，我也快十六岁了，大约还有五六天吧，就是4月21日啦，PG和自己：生日快乐！人见人爱。
读者资料	15岁，男，423000，湖南省郴州市一中高一404班，兴趣：电脑、游戏

The Tower SP

The Tower SP

NINTENDO	2005.04.28
SLG	64M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 16



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

模拟建设类游戏可说是屡见不鲜，不过在GBA上倒不是太多。此次由任天堂推出的这款游戏的主要目的是要求玩家来建设一座大厦，并且能够获得优秀的评价。玩家可以在大厦中修建诸如住宅、办公室、餐厅等各种现实生活中常见的场所，依靠从这些地方获得的收入不断丰富大厦的各种设施。喜欢玩玩房地产建筑又缺乏资金的玩家不妨试试本作，体味一下当地产商的感觉。

小保
正版收藏派
必入手喜欢的正版

对这类模拟经营游戏一向乐此不疲，游戏龄比较长的玩家可能会注意到，这款游戏与PC上一款古早的游戏“模拟大厦”颇为神似。但本作加入了不少新要素，整体素质令人满意。可以为房间/住户取名是个有趣的设计，例如笔者就把其中一间办公室命名为“PG编辑部”，平添了不少乐趣。不过游戏中的各种图素即使是在最大化的模拟器上仍然显得有些小。

茶犬的梦冒险

お茶犬の梦冒险

MTO	2005.04.28
ACT	64M
1人用	

★★★★★★★★★★★ 12



雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

以"茶犬"为主角的游戏，在众多低年龄层的玩家中一直是比较受欢迎的。本作继承系列的一贯特点，是一款以造型可爱的茶犬们为主角的动作过关游戏。游戏中茶犬的攻击方式只是简单的跳起砸敌人，但是游戏主要是需要玩家收集过关道具，而不在于杀伤敌人，这样就使得游戏的难度变得比较低。由于其游戏风格属于清新可爱型，所以应该也能获得女性玩家的喜爱。

暗凌
重度精修派
对沉迷的游戏极了解

本作是茶犬系列在GBA上的第三作，这个系列的风格一直是比较清新的，这一作是一款ACT游戏，操作方法很简单，敌人的也没什么难度。游戏中各种各样的茶犬、茶猫都很可爱，就连敌人也很可爱。本作的游戏方式主要是收集，每关都有三颗星星要收集，使人会联想到《风之克罗诺亚》系列，在空中扇动耳朵的作用也和克罗诺亚差不多，模仿现象还真是严重啊。

彼岸岛

彼岸岛

NOWPRO	2005.04.28
AVG	400K以上
1人用	

★★★★★★★★★★★ 15



小保
正版收藏派
必入手喜欢的正版

本作是根据日本著名恐怖冒险漫画改编的,剧情可谓精彩。剧本的刻画和PSP的大魄力画面相配合，将原作气氛很好地表达了出来，喜爱电子小说的玩家不妨一试。利用名为“Action Part”的即时动作部分使剧情产生变化的做法在同类游戏中是一种创新,美中不足的是系统显得不够亲切,存档数量太少,开启即时存储功能后想反复进行“Action Part”变得有些不方便。

雪人
生僻冷门派
对热门游戏不感冒

根据热门漫画改编的游戏，但由于原作漫画在中国默默无名,因此也就少了几分吸引力。游戏基本以电子小说的形式推进，间或少量的Action Part。作为一部恐怖游戏，基本气氛营造得还可以，剧本也不错。但游戏既缺乏动画又没有语音，在表现力上实在有些不足。可以看出厂商在本作上并没有认真制作,认真制作的话会是一款非常不错的AVG游戏。

原健人	转眼间已经2年了，我希望我们还要共同走过许许多多个2年，但人生有限，让我们珍惜每一个2年，2天，2秒……
读者资料	18岁，男，261400，山东省莱州市教育路小区605楼东一单元401，兴趣：打游戏、打篮球、听歌

《杰作选！加油伍佑卫门1・2》是SFC上这两作的复刻版，新加入了迷你游戏在里面。《乐高星球大战》是GBA近期一款素质不错的游戏。

本期注目新作

4月17日～5月2日

GBA	杰作选!加油伍佑卫门1・2
GBA	乐高星球大战
—	—
—	—
—	—

加油伍佑卫门 雪姬救出绘卷

系统操作

十字键	控制方向
A键	跳跃
B键	攻击
L、R键	切换副武器
START键	暂停，查看道具
SELECT键	切换人物

前期流程攻略

STAGE1 谜の女ゆうれいの巻

选择完游戏的主人公（伍佑卫门或惠比寿丸）后，就进入剧情（中途可以随意换人，所以选谁都无所谓）。惠比寿丸来到伍佑卫门家，告诉他村子附近有些怪异，有人还看见了ほろほろ寺有女幽灵出没，于是2人决定去ほろほろ寺进行调查。

出了伍佑卫门家后，玩家可以发现街上都是怪异的人群：横冲直撞拿着枪的步兵、跨着日本刀的浪人剑客、抱着大鱼的渔夫（注意他需要攻击2次，先灭人后灭鱼后才能得到钱）、还有到处行走的虚无僧。





首先花点时间消灭些敌人，然后用得到的钱币去村子左边的店买些东西：记得尽量多买些わらじ（稻草鞋20两一双，至少要大于3双），这样不仅可以使你在村庄中的行动速度变快，而且以后的战斗中，跳跃时的飞行距离也会增大，这对玩家在ほろほろ寺中隐藏的通道里找宝物很有帮助。商店中还有おにぎり（饭团30两）和ぱくだん3こ（3个爆弹30两）可以购买。准备完之后，就可以从村子右边上方出口出去，就会自动发生与おはなちゃん的对话事件。





对话后，村里就会弥漫在一层黑色且邪恶的雾气中，村里的人也纷纷显出怪物的原型，这时如果玩家损血了，就可以考虑去めしや花钱吃东西，根据不同的价位加的血也是不同的。不然就直接前往ほろほろ寺寻找女幽灵BOSS战斗吧！在途中有一处隐藏通道，进入后在其中可以补充很多东西，但某些地方必须加强跳跃的飞行距离才能进入，所以此前提醒玩家要多买稻草鞋。在隐藏通道上方有口大钟，只要拿伍佑卫门的烟斗一攻击，就可以全灭周围敌人。





接下来就是BOSS战了，BOSS为一个女幽灵，她的攻击方式是用头顶的2个飞盘袭击玩家，而反击她的唯一方法就是用武器把她射向玩家的飞盘打回去，普通攻击无法伤害BOSS，只有用飞盘才能反击。推荐在两个角落，离开BOSS一定距离战斗，这样才比较容易反击。

战斗结束，回去和クロベエと对话后就可以从原来村子的左方往下走，到大江户ツーリスト

谢国占	我们在玩游戏的过程中要享受游戏的乐趣，但是不要过分地沉醉在游戏中。
读者资料	17岁，男，529200，广东省台山市台城培正中学高二2班，兴趣：游戏，篮球



KONAMI	ACT	64M
2005.04.21	3800日元	1人用

GBA

报到下就可以过关了！到旅行社进入下一关，并且会选择去的方式，花的钱不一样，前去的方式也不同，非常搞笑。别光顾着省钱哦！





STAGE2 こばん猫を探せの巻

这关的场景比较大，在道具屋里可以买到斗笠和蓑衣，另外还有饭馆和洗温泉的地方(可以选择男女，如果选了女的话……)，在一个单独的草房子里，可以花钱玩小游戏。本关要小心投掷金钱敌人，由于一次投掷几个，所以不太容易躲开。



在这里看到一群敌人在跳舞，把在下面跳舞的人都打倒后，上面敲鼓的人会下来，进到里面去，BOSS是一个戴着狮子头的人型机器。要跳到架子上攻击它的灯笼，要先打白色的再打红色的，两种颜色的灯笼都会攻击，不要光顾着打灯笼忘记躲闪。在灯笼都被打掉后，就可以攻击它的头了。





STAGE3 からくり游园地の巻

进入游乐场，可以在这里的街上买到很多东西，而且这里的小游戏也很多，不过不要光玩小游戏，忘记正常闯关了，这里的敌人也比较简单。从游乐场出去会看到一座大桥，打过BOSS后，顺着桥一直向上走就可以过关了。





STAGE4 打倒おたふく队の巻

本关中出现了动物，碰到动物也是会受伤的，而且攻击动物是会减金钱的。在记录点旁边的店里可以买到铠甲。

进到一个很大的房子中，踩机关可以使房子翻转过来，在本关中很多地方都要用到这个。有旋转的柱子的地方，要利用时间差向上跳，这里建议连续跳跃，不要等待，这样好找时间差。跳到最上面后，向左走是通往BOSS处的门，向右是从这关的开头打。



BOSS的第一形态比较容易，避开他们扔的球，攻击他们的头部就可以了，两个都打倒后，BOSS会变身。第二形态的BOSS稍微有一点难度，攻击他的脸就可以了，BOSS在空中飘会给躲

松楠	因为高中时同桌画的一幅“卡比”喜欢上了《星之卡比》这款游戏；因为游戏拥有了自己的GBASP。
读者资料	19岁，女，710086，陕西省西安三桥武警工程学院通信工程系32队五班，兴趣：动漫、游戏




避和攻击带来一定麻烦，而且在他濒死时脸会逐渐变大，虽然面积扩大了，但是比起前面的容易了一些。

后面的关卡大同小异，在这里就不多介绍了。

加油伍佑卫门 奇天烈将军

系统操作

十字键	控制方向
A键	跳跃
B键	攻击
L、R键	切换副武器
START键	暂停，查看道具
SELECT键	切换人物

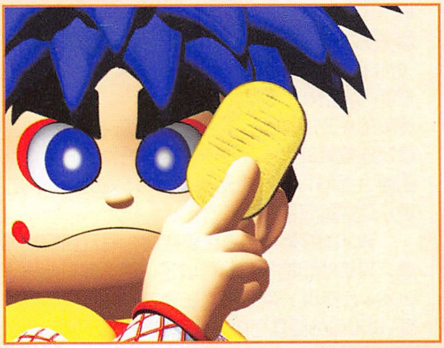
前期流程攻略

AREA1 大型からくりメカ登场の巻

本作可以选择3个人物，每个人物身上带的金钱不同，不过在游戏中可以随意换人，开始选择哪个也就不重要了。



1-1： 打倒敌人后通常会得到金钱，但是有些敌人会掉下强化主武器的物品。击倒某些有坐骑的敌人后还可以去坐留下来的坐骑，用坐骑攻击敌人不会得到掉落的物品。另外，用远程攻击敌人也不会得到物品。



1-2： 打过这个场景后会到进街区，不要对路人做出攻击，不然他们会发怒攻击你，碰一次街上的妇女会得到50金币，利用这个可以多攒些钱。走过街区后进入下一关。

1-3： 本关中有很多伪装成木盆的敌人，会突然跳起来，要小心。后面的老鼠战车实用性很好，无论是速度还是跳跃力都给过关提供了帮助。另外要注意本关的坑比较多，不要被敌人打下去。本关也没什么难度，通过后可以进到下一关，也可以回街区去买些东西。



1-4： 这关要注意的是算盘的框是不能站上去的，只能站在算盘珠上。在图中的位置可以得到一个提升HP上限的物品。打过这个场景后会进入BOSS战，可以用最后得到的相扑机器人，也可以直接攻击BOSS，用远距离攻击比较容易。




打败BOSS后，BOSS会乘飞机逃走，为了追击他，伍佑卫门也开起了他的机器人。追到BOSS后，他也开了个机器人，于是展开了一场机器人战斗。



BOSS战： BOSS的攻击方式主要是冲过来撞击，掌握好距离在他快撞到你时用拳头攻击他，还有用冲过来用手推你的时候也可以用这个方法。此外他还会发射炮弹，这时要用拳头把炮弹打坏。






谭雪敏 虽然我不是一开始就成为你们的读者，但以后的风风雨雨，我会陪你们走下去，希望在我百岁之后还能看见你们。
读者资料 17岁，女，550001，贵州省贵阳市北京路金筑巷21号，兴趣：玩，看，睡

迷你游戏介绍

本作一共有八个迷你游戏，都是闯关的过程中可以花钱玩到的。

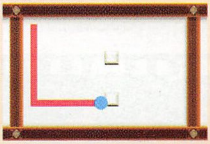
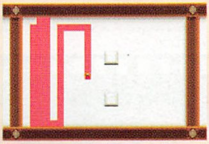
弹珠：操作很简单的弹珠游戏，游戏开始前会让你选择一些对游戏有帮助的效果，当然也可以不选。效果分别为：降低速度、可以用镭射攻击方块、防止珠子掉下去的防护屏壁（只可以用一次）。




宇宙巡航机：KONAMI在FC上的经典射击游戏也被收录了进来，操作和FC的一样，虽然是缩水版，但是玩起来的感觉还是不错的。




粉刷匠：用刷子把所有能刷到的地方都刷上颜色，已经刷过的地方就不能再刷了(类似贪吃蛇)。中间会有障碍阻拦你，所以刚开始的时候就要想好路线。

撞击球：用两个圆盘把中间的球打来打去，如果一方没接到球，另一方得分。随着击打次数的上升，速度也会稍有提高，不过好在电脑的AI不高，很多球它都接不到。





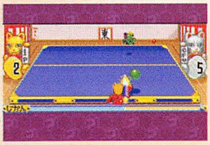
神经衰弱：本作中的神经衰弱增加了对战性，不仅是你在那里翻牌子，找两个相同的头像，电脑也在做和你相同的事，所以不仅要记住自己翻过的，还要记住电脑翻过哪些。







弹珠人：靠打出去的珠子攻击对方，同时也要避开敌人的攻击，游戏中的角色好像是传说中的红鬼，角色被打到后会做出很猥琐的动作，不过这是一个很练反应的一个游戏。

XEXEX：也是KONAMI在FC上出的一个射击游戏，在当时同类游戏中，这款游戏的知名度不是很高，应该没有多少人玩过，本作中的这个游戏是个缩水版，由于操作手感不是很好，再加上屏幕较小，可能会觉得难度有些高。




擦脚印：在规定时间内要把场景中所有的脚印都擦掉，这个游戏的场景是伪3D的，场景的出现是随机的，按住A键为加速，B为跳。在地板上会有增加速度和加时间的地方（有点像赛车游戏），有些场景中地板是断开的，要跳过去，一旦掉下去是很耽误时间的。





葛寅	白云：我十分想见小编同志！黑土：你整点实在的一来前的PSP钱谁给报了。
读者资料	18岁，男，300071，天津市南开区南大附中高二2班，兴趣：电玩



LEGO STAR WARS



GBA			
	EIDOS	ACT	128M
	2005.03.24	29.9美元	1人用

A long time ago, in a galaxy far, far, away...

乔治·卢卡斯的《星球大战》是电影史上一座不朽的丰碑，自1977年来已经拍摄了5部。2005年5月19日，系列的最后一部也将上映，用达斯·维达的话说："The circle is now complete（这个轮回已经完成）。"而乐高(LEGO)则是全世界都熟悉的积木玩具，陪伴成千上万孩子度过了快乐的童年。



《乐高星球大战》是一部将乐高玩具与《星战》电影完美融合起来的游戏。它以电影系列的前三部曲为蓝本，忠实再现了原作情节，特别是其中的第三部是即将公映的《西斯复仇》，各位玩家可以在游戏中预先体验一下电影的情节。由于采用乐高造型，原本帅气的奥比王或天行者阿纳金都变成了可爱的娃娃脸，所有的人物与背景也都是由乐高积木组成的，十分有趣。



游戏中的货币是乐高积木的碎块，积木除了可以从扎瓦族(Jawa)人手中购买生命、原力外，爆机后还可以换取多达15位人物在FREE PLAY模式中使用。每个场景中都会有一些隐藏区域，需要在FREE MODE中使用特定角色才能进入。

基本操作

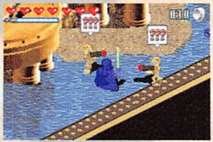
A键：跳跃，不同的角色跳跃高度也不一样。
B键：攻击
按住L键：原力调查(限绝地武士或西斯武士)
R键：特殊攻击，消耗原力槽。
SELECT：切换角色/对话



奎贡·金(Qui-Gon Jinn)



一位值得尊敬的绝地武士，在与达斯·马尔的战斗中牺牲。他使用绝地武士的光剑攻击，按住B键不放可以用光剑防御并将敌人发射的激光弹回。跳跃中按B键攻击可以将身边的敌人震开，但要消费原力槽。对画面上闪光的位置按住L键不放可以使用原力调查。R键特技为隐身，一段时间内不会被敌人发现，但移动速度会降低。





卞家杰	在你没有出现之前，我总为游戏不能通关而烦恼，在你出现之后，我体验了更多的乐趣，了解了更多的信息。
读者资料	17岁，男，225600，江苏高邮文游二村210号，兴趣：看PG、玩GBA

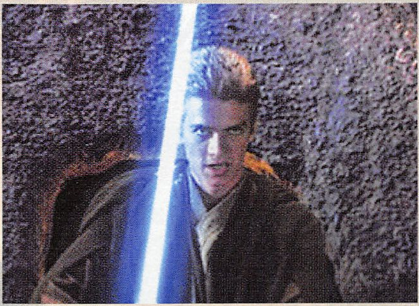
渣渣·宾克斯(Jar Jar Binks)



渣渣·宾克斯的基本攻击方式是电磁脉冲手榴弹，攻击力不高，但可以在高处攻击低处的敌人。按R键后求生本能爆发的渣渣会四处逃窜，并将挡在路上的一切东西撞飞。另外，渣渣的跳跃能力在游戏中是数一数二的，有些高台只有他才能上去。



天行者阿纳金(Anakin Skywalker)



阿纳金是《星战》前三部的主角，后三部的反派主角，也是《星战》中最大的悲剧性人物。他的攻击方式与其他绝地武士基本相同，R键特技为投掷光剑，可以攻击一条直线上的所有敌人，而且光剑返回的时候还能造成二次伤害。但在这过程中阿纳金将无法攻击。



阿米达拉公主(Padm é Amidala)



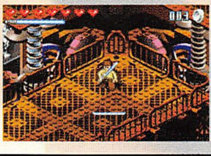


她的基本武器是与机器人士兵一样的激光枪，但由于游戏只支持8方向移动，因此瞄准并不很方便。按R键后阿米达拉公主会丢出一颗可以在地上反弹数次，威力不小的手榴弹。

奥比王·克诺比(Obi-wan Kenobi)



作为两代天行者的老师，奥比王是一个贯穿《星战》全系列的关键性人物。奥比王的能力与其他绝地武士基本相同，R键可以使用原力冲击波攻击远处敌人。



R2-D2



这个小家伙的HP比大多数人类角色都要高，但唯一的攻击方式是放置地雷，威力虽然不小但很不好用。按住A键R2-D2便会在低空飞行，可以通过一些峡谷之类的障碍，但要消耗原力槽。此外R2-D2还可以用R键开启一些特殊的开关。



钟诚	创出掌机丛书中自己的一片“电子天下”。
读者资料	16岁，男，200070，上海闸北区汉中路汉中小区78弄2号601室，兴趣：掌机

尤达大师(Yoda)



这位德高望重的绝地大师能力非同凡响，攻击力、防御力都是一流的。不过可能是上了年纪的缘故，移动速度有些慢。按R键可以使用原力攻击，令敌人暂时无法行动，但在BOSS战时似乎不太有效？



乔巴卡(Chewbacca)



乔巴卡是一位勇敢而强壮的伍基族(Wookiee)战士，他使用激光枪攻击，此外按R键还可以一拳将面前的敌人打飞。



达斯·马尔(Darth Maul)



这位强大的西斯武士是《星战》第一部的最终BOSS，实力自然不可小窥。他的攻击力、速度、跳跃力都很优秀，由于他的武器是双刃光剑，因此攻击范围比其他绝地武士要大。R键特殊技是与奥比王相同的原力冲击波。



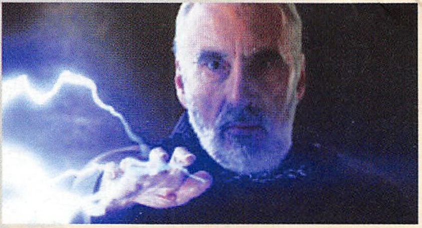
姜高·菲特(Jango Fett)



作为克隆军团的基因提供者，赏金猎人姜高的战斗力甚至可以匹敌绝地武士。他的主要武器是激光手枪，R键武器则是威力可观的火箭弹。此外，跳跃后按住A键，姜高可以依靠他的火箭背包在空中飞行一段时间。



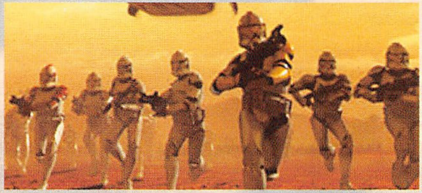
杜克伯爵(Count Dooku)



分离主义者的盟主杜克伯爵是一位堕入黑暗面的绝地武士，他的基本能力与其他绝地武士类似，但要更灵活一些。杜克伯爵的R键能力是原力闪电，可以攻击自己面前相当大的一片范围。



克隆士兵(Clone Trooper)

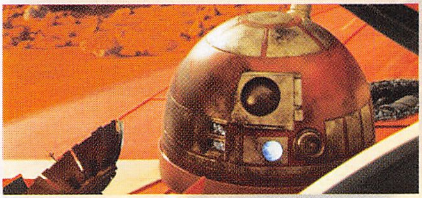


克隆士兵的基本能力与阿米达拉公主类似，他的特殊武器同样是手榴弹。



周鹏	两年的时间让我懂了很多事情，思想上有了很多改变，PG也在一路改变，不断进步，让我们共同努力，迎接PG2周年的到来。
读者资料	23岁，男，264200，山东威海91352部队电影组

R4-P17





小家伙的能力与它的同胞兄弟R2－D2完全相同，唯一的区别仅仅是颜色。

达斯·维达(Darth Vader)





黑武士达斯·维达应该是《星战》中最著名的角色了。作为爆机后才会出现的隐藏人物，他所有的能力都是顶尖的。R键特殊能力仍然是投掷光剑，用法与阿纳金完全一样。顺带一提，使用达斯·维达时会一直听见大家熟悉的呼吸器音效，十分有趣。

图斯肯土匪(Tusken Raider)

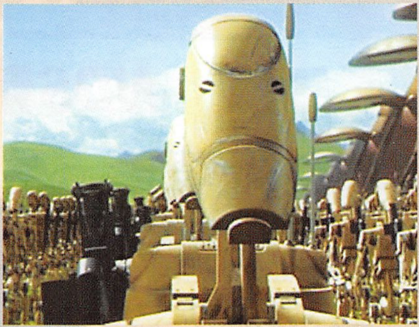


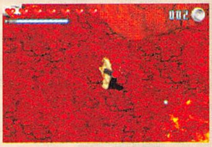


图斯肯土匪的基本武器是他们的激光枪，威力低了点，不过连射性还算差强人意。R键的特殊攻击可以用枪托将敌人击退，且消耗原力槽极少。

隐藏人物（要使用秘技才会出现）

战斗机器人(Battle Droid)





战斗机器人是贸易联邦及分离主义者的标准战斗兵器，也是游戏中大部分时间都挡在玩家面前的杂兵。基本能力与阿米达拉公主和克隆士兵类似，而且意外地不算很弱。它的特殊武器也是手榴弹。

坑道机器人(Pit Droid)





这个小东西在电影中只是维修用的机器人，但不知道为什么在游戏中拥有惊人的战斗力：它的普通武器可以同时攻击自己周围相当大一片范围内的所有敌人，威力也还差强人意，按住B键还可以连发。要说缺点就是移动速度慢了点，而且没有R键武器。



王勇	虽然看PG没有两年，但每期PG都给我太多惊喜。
读者资料	17岁，男，238100，安徽含山县环峰镇第一中学高一6班，兴趣：掌机

三生三世





NDS和PSP的回顾与展望

掌机迷们的面前摆着两台新一代的掌机——任天堂的Nintendo DS（NDS）和索尼的Playstation Portable（PSP），这两台掌机虽然设计不同，风格迥异，但它们都代表着掌机游戏界最新的时尚。国内的许多玩家已经得到了它们或者它们中的一部，成为了国内掌机游戏的先行者，也有许多玩家因为各种原因尚未购买它们，或者有意购买其中之一，而正在进行比较与衡量。

这两部主机问世至今已数月有余，在这段时间中，掌机市场的战乱没有出现过一丝平息的迹象。这两部主机曾经寄托着制作者们的思念与愿望降临世间，又曾经因为种种问题与困惑而摸索彷徨。游戏本身虽然轻松而充满遐思，可业界的反思却凝重而不带幻想。尽管只是短短的几个月，但这两部主机所经历的，以及它们所带来的，已经足够我们做一次仔细的回顾与展望：世界电子娱乐市场上新一轮的竞争即将展开，NDS与PSP的未来，究竟会是一种什么模样？

一、掌机界的两道“神风”——NDS和PSP的出世

让我们把时光倒转至2004年。那个时候，掌机游戏界正处于相对平稳又即将迎来变革的关键时期。任天堂的GB系列虽然取得了商业上的成功，但产品生命力的延续问题却使开发阵营的人员们丝毫不敢懈怠；索尼希望携新技术进军掌机市场，准备工作也在紧锣密鼓地进行。双方在各个游戏展会上的宣传攻势加上各种媒体不断进行挖掘与报道，使得玩家们的视线始终无法离开业界的动态。大家都相信，掌机游戏界即将掀起波澜。终于，在2004年年末，NDS和PSP相继发售了。由于这两部主机都担负着扭转战局的重任，日本业界把它们比喻成了民间传说中的“神风”。

“新型的游戏乐趣”NDS

任天堂公司的Nintendo DS是一款以追求游戏性为主题的新型游戏机，它的设计脱离了以前掌上游戏机的固有观念，大胆融合了电子领域的许多特殊技术，目的是追求多角度，多层次的游戏内涵，开拓独有的用户群体，推广崭新的游戏概念。

NDS的最大特点——触摸屏的使用并不是从设计初期就存在的构想，它是在和游戏进行并行开发的途中，根据软件制作组的一些呼声，由任天堂高层做出市场调研和构思整合之后才决定搭载的新机能。将这项军方最早用来修正武器瞄准精度的技术应用于游戏，虽然是个崭新的创意，却没有给人带来不协调的感觉。游戏厂商和玩家们在很长时间内一直在追求新的游戏性，而触摸屏这项技术的应用为他们提供了新的游戏方式。与传统的指令型按键输入不同，触笔的使用带来了一种自由度更高的人机交流方式。



↑随着2004年凌厉的宣传攻势，NDS“新型游戏乐趣”的概念在发售之前就已名满天下。

双屏显示也不是从一开始就加入了NDS的设计方案的。NDS的开发主题之一是对“新型的立体游戏机”进行追求。从某种意义上说，双屏显示对游戏显示的“立体化”做出了新的诠释。它追求的不单纯是视觉的显示模式从2D进化到3D，而是意在实现“信息的立体化”。利用双屏同时

范晓博	GBA已经半年没露面了，SP也离开我两个月了，唯一一直陪在我身边的只有PG。
读者资料	18岁，男，010010，内蒙古呼和浩特乌兰察部东路建设勘察院，兴趣：《PG》+《电软》

显示游戏中不同层面上的信息，使玩家能够同时从多角度对游戏进行把握，建立起一个立体的信息空间。根据需要，还可以将双屏连接成一个大型屏幕进行联动显示，实现了游戏显示的多元化。

掌机游戏用到的头部感官历来只有眼睛和耳朵，而NDS上另一个崭新的输入方式——麦克风的出现，使新的感官加入到了掌机游戏的世界之中。掌上游戏机一直以来的控制动作都是是用双手来进行的，原来曾经出现过的摇杆、读卡器、平衡仪等辅助输入设备也离不开手的控制动作。而这次出现的麦克风，是与手动控制相对独立的新型输入手段。这对于软件生产的商家和使用掌机的玩家来说是新鲜的尝试：软件生产者需要面对新的硬件设备要求，在以前未曾涉及的领域进行游戏的设计；而玩家则要打破对掌机的传统认识，在更多的游戏方式中进行选择。

在NDS上可以直接使用GBA卡带是因为任天堂的掌机系列一直都保持着向下兼容的传统，这在其商业经营层面上有着不小的意义。任天堂现在在掌机领域面临诸多强大对手的挑战，原来任天堂所独有的掌机许多开发理念也逐渐泛化成业界共通的认识。原来的成功思路不能丢掉，但单凭原有的思路，想做到傲视群雄已经不太现实。任天堂想求得掌机事业的发展，既需要维持原有的客户群体，又需要尽快拓展新的市场。为了不让玩家中出现"断层"，任天堂让新主机保持向下兼容，无疑是一种两者兼顾的稳重之举。而且，延长自身软硬件的生命力，最大限度地利用以前辛苦积累下来的商品资源，也是任天堂这样的老牌游戏制造商在现今市场环境中必然的选择。

此外，NDS主机还搭载了无线通信的功能。由于没有了连接线的制约，NDS玩家可以在更随意的时间和地点实现通信，而不必记挂着连接设备。通



↑触摸屏的使用为掌上游戏机业界带来了前所未有的震撼，成为人们津津乐道的话题。

信可以说是任天堂历来重视的一项机能，也是从《口袋妖怪》诞生的时代起就被游戏领域普遍认同的"掌机所特有的能力"之一。家庭用的台式游戏机虽然把游戏的乐趣带进了千家万户，让广大的游戏爱好者可以和喜爱的游戏朝夕相处，但是，其相对独立而封闭的游戏方式在一定程度上阻碍了玩家们之间的心灵沟通。而掌机的便携性以及其真实交流之间的连动性很好地弥补了这一点。玩家们可以带着自己喜欢的掌机与朋友们在轻松愉快的交谈中一起游戏，而游戏又可以成为玩家们之间很自然的话题。在这个虚拟交流盛行的网络时代，掌机有助于年轻人之间进行真实有效的沟通，这是它受到重视的一个重要原因。

"只提供简单 游戏是无法回应老玩家们的需求的。为了使新玩家与老玩家能站在同一个起跑线上，以新鲜的感觉进行游戏，我们需要一个以前的游戏机从未使用过的界面，而这个界面就是NDS。"岩田聪社长曾这样表示。在掌机的理念上进行大幅的革新，把任天堂的创新思路继续保持下去，这是任天堂的新一代主机被寄予的厚望。



↑PSP带着改变掌上游戏机功能档次的追求降临到世上，简朴的包装中潜藏着划时代的能力。

"21世纪的Walkman" PSP

索尼公司的Playstation Portable是一部以追求拓展性为主题的新型游戏机，它秉承了索尼公司历炼的设计思想，最大限度地追求掌机游戏的表现力，目的是通过先进电子技术的应用表达掌机在未来电子娱乐领域多方面的外延，展现出小型游戏设备的机能美。

PSP液晶屏的残像感很小，加上高精度的显示，玩家们可以欣赏到非常美妙的游戏画面。看过带有渐进表示功能的电视的玩家应该可以了解，PSP基本做到了那种毫无闪烁，眼睛感觉非常舒服的高清晰画质，这确实给人带来了相当

宋哲	望着书架上那一层PG，我回忆起关于每一本书的故事。
读者资料	17岁，男，300163，天津东丽区翔东高级中学，兴趣：GBA

大的震撼。曾有相关报道作过如此描述："当人们看到掌机的屏幕将3D游戏画面发挥得如此淋漓尽致时，一定会情不自禁地想：'掌机终于走到今天这一步了。'"，这样的画质对于掌机玩家来说无疑是个非常好的消息。过去许多游戏爱好者不愿意玩掌机的原因就是画面显示上的限制，许多游戏在显示高速动作时角色会出现跳帧等现象，使一些动作游戏无法表现出大型机上的流畅与爽快感。可如今在大型液晶屏与高清晰度显示的配合下，即使是对动作游戏画面比较挑剔的人也能不留遗憾地尽情享受游戏乐趣。



↑能捧在双手之间的小巧机体，却拥有非凡的精细度与表现力。在PSP登场以前，掌机上出现如此画面是难以想象的。

PSP是一款多用途的游戏机。它在游戏机的基础上追加了各种附加价值，可以播放音乐及影像，拥有非常完备的多媒体播放器功能。同时，它也搭载了无线LAN通信，大家在说话声音可以到达的范围内一起玩游戏是不成问题的，这种强大的扩展性正是其"21世纪的Walkman"构想的精华所在。索尼公司目前在电子事业领域需要新的发展空间，在全球范围内寻找市场，因此它非常需要集多种先进功能于一身的"精英"型产品作为先锋。PSP的身上展现了这种"精英"的素质：现代人的生活是高节奏而繁忙的，伴在这些人身边的电子娱乐也需要在各种不同情况下满足他们相应的需求。即使掌上游戏机"便携"，玩游戏时依然需要使用者全身心投入。当使用者忙于别的事务而无暇游玩时，即使掌机近在身边，也不会对他产生帮助。多媒体播放器的功能弥补了这个空白，它可以使使用者一边欣赏高质量的音乐一边工作，或者在因为劳累而不想玩游戏时轻松地欣赏影片。将这些功能集于一身，使PSP更为紧密地融入现代人的生活之中，这就是索尼公司对未来电子娱乐业界的理想。



↑虽然拥有充满魄力的大液晶屏，机体的厚度却非常薄。机件的整体构造凝聚了索尼的技术力。

PSP之所以在海外市场受到青睐，与其华贵典雅的外形是分不开的。"在小巧的机身上搭载了宽大的液晶屏幕，加上漆黑的底色，造就了一种十分精悍的形象，令对掌上游戏机没有兴趣的人也禁不住要拿起来把玩一下。" PSP的外形轮廓描绘出了一种独特的曲线，加上背面具有标志性的环形图案设计，显示出了一种高贵的气质。索尼公司的开发组曾经表示，PSP的外形设计有意地针对年龄层次较高的使用者，让机体的外观散发出一种"成熟的气息"。"无论在公园还是车站，使用者都可以毫不脸红的拿出它来，轻松地进行游玩。"让PSP的外表能够体现使用者的身份与品位，是PSP的设计初衷，也使PSP能够符合更多人审美观的需要。

PSP采用了掌机领域首次起用的新型记忆媒体UMD，它具有体积小、容量大和造价低廉的三重优势。这次索尼公司大胆使用了新型的记忆媒体，是和PSP"新时代、高性能"的主旨分不开的。为了将来在应用技术与涉足领域中领先，PSP的软件开发必须做到高瞻远瞩。对应新硬件使用大容量、拥有发展性的媒体，有利于在现在推出的硬件与将来出现的新技术之间找到结合点，从而为PSP主机自身的发展留下一定的技术空间。

"PSP是游戏业界一直在等待的究极便携机型。"这是主持开发PSP的SCE社长久多良木健对其开发的游戏机做出的定位。索尼公司追求"精制"的思路在PSP的显示机能上得到了体现，显示机能是用户与游戏进行交流的界面，要想追求精益求精的表现力，就要依靠交流界面的强大功能提供支持。索尼公司想把PSP做成一款"未来"的游戏机，这款游戏机的身上担负着将掌上游戏机的功能延伸到电子娱乐各个领域之中的任务，而这些任务全都离不开影像播放的功能要求。索尼公司花大力气在显示画面的表现力上面，体现了它将来在游戏界的发展思路。

刘方	今年寒假我刚刚买了一台NDS，也是从那时候起每期《掌机迷》我都不会错过。
读者资料	19岁，男，102200，北京邮电大学，兴趣：掌机、动漫

二、没有赢家的第一阵——NDS和PSP的现状

凝聚了商家们思想精华的两台主机"上阵搏杀"已经数月有余，但它们的命运却并非一帆风顺。不仅一些设计时的担忧在渐渐变成现实，更有一些始料未及的问题也开始困扰着制造商们。在最近这几个月中，NDS和PSP不得不面对它们自身所处的状况，而他们针对这些状况所采取的应对方式，或许直接关系着它们的生死存亡。现在已经是2005年的5月，如今的掌机市场，还远远没有分出高低的迹象。

NDS的困惑：新思想能否带来新市场?

"追求逼真与复杂的路线已经趋于饱和。现在我们需要创造出崭新的玩法。"通过在世界范围内进行演讲，岩田聪社长的"新游戏观"已经广为人知。如今，世界级的对手已经毫不留情地闯入电子游戏领域，任天堂的当务之急就是拓展新的市场，把业界未开垦的处女地尽量握在自己的手中。对游戏的新认识是任天堂举起的一面新的战旗，而NDS正是这面大旗下的开路先锋。然而，在这几个月中，NDS是否闯出了新的天下，人们的眼中一片迷茫。

任天堂的岩田聪社长一直拥有以坚实的经营引导着全公司的优秀指导者形象。这次，在同样坚实的理念之下，他的新观点得到了广泛的支持。但是，新策略的代表作NDS却并没有完全踏上他所描述的发展轨道。"如果抛开游戏甚至商业，从纯粹的'好社长'来考量的话，尽管坚实的作风也很重要，但最关键的还是他是否能使公司的利益提高，股价上升。"日本一家著名杂志针对任天堂的发展现状，对岩田社长理念的实际效果表示了怀疑。相关商业资料显示，全力推出NDS前后一段时间中，任天堂的股价一直处于不升不降的缓和态势之中。在NDS主机销售业绩的背后，新的客户层被开掘出来的倾向却不明显。"NDS是否带来了新的游戏性，在现阶段还难以看出来。"在3月底公布的最新销售计划中，NDS主机的计划销量从原来的350万台



↑软件影响着主机的生命，而宣传影响着软件的名声。NDS软件如何推广仍将是今后的课题。



↑岩田聪社长的理念代表着任天堂市场拓展的前进方向，但摸索依然是一项长期的任务。

增加到了600万台，但软件的计划销量却从原来的1500万套降到了1000万套。业内分析认为，NDS所带来的商业效益没有达到想象中的水平，与软件方面的不振有很大关系。

首先，NDS自己追加的大量机能在某种程度上阻碍了软件的销售。"绘画聊天"和"游戏下载对战"的功能本意是出于最大限度开掘主机的游戏性和交流性，但这些功能实际上对软件的需求产生了一定的抑制作用。从某种意义上说，这些功能一方面提高了软件制作的门槛，另一方面又相对缩短了游戏软件新鲜感的延续时间。追加的大量机能很明显是为了在主机竞争中多创造几条出路，但如果这些机能阻碍了自身商品延展的脚步，那无疑是一件得不偿失的事情。虽然在近期的表态中，任天堂的负责人认为这种销售现状是正常现象，但从销售计划的巨大变化中，很难想象这种局面一开始就在他们的掌握之中。

其次，"新游戏感觉"的宣传僵化对新游戏销售起到了负面影响，一个典型的例子就是与NDS主机同时发售的游戏《愿为你而死》。这款游戏在公布之初，其具有冲击力的标题、人物造型以及独特的乐曲风格引起了很大关注，在网上形成了一股热潮。制作商的宣传战略乍看之下虽然成功了，但结果却事与愿违。商家没有料到玩家们兴趣推移的速度，而宣传又缺乏变化，在最开始披露的卖点广泛传开后，热潮迅速冷

淡下来。结果，许多玩家在发售之前就失去了兴趣，销售业绩也只能是差强人意。“即使是NDS这种‘另类’的游戏机，只要一发售，也就不再另类了。”这是任天堂广报课课长皆川恭广的认识。正因为发生着日新月异的变化，理念才有其“新”的意义存在。如果几个月甚至几年都在重复着同一个“新理念”，那这个理念也就没什么创新性可言了。究竟能否在宣传中时刻保持这个“新”字，恐怕NDS还要经历一场认真的反思。

还有一点就是，高速应战带来的一些商品质量上的问题也困扰着NDS的用户们。NDS的软硬件可以说是齐头并进，同时开发的，其难度可想而知。尽管开发人员们已经尽了全力，在这样的开发环境中，还是难免出现一些漏洞。比如：招牌大作《触摸瓦里奥制造》刚一出炉就出现了部分软件与硬件不兼容的问题，后来不少人所期待的《牧场物语》也冒出了一些稀奇古怪的BUG。在硬件上，能对应NDS的多媒体播放用周边“PLAYAN”也曾经出现左右扬声器位置颠倒的现象。虽然问题出现率不高，任天堂的反应也很迅速，但在NDS推出前后连续出现这种问题，对于气势依然是个不小的打击。特别是软件和用户的接触率比较高，尤其对于新拓展的用户们而言，这些问题更容易造成给新主机评价的降低。

“任天堂空有7千亿日元的资产，却完全无法活用它们。”来自日本经济界各方严厉的指责使任天堂求新求变的任务变得更加迫在眉睫。总的来说，NDS身上的担子很重，它担负着为任天堂“闯出生路”的责任。在这样的前提下，无功无过的现状肯定是不行的。如果新市场开拓失败，将势必造成业绩的衰退。想实现岩田社长最初的理想，在掌机市场上确实站稳脚跟，NDS还有许多亟待解决的问题。

PSP的窘境：高机能能否换回高收益？

自从诞生以来，突如其来的麻烦与形势变化似乎总缠绕着PSP。“两年以来，索尼游戏部门的销售额还不到全公司总销售额的一成。索尼的股价状况由于电子部门整体业绩不振而一直被扯后腿。”在这种艰难处境中，索尼公司本来应当为“高机能、高品位”的口号建立一个优秀的销售与管理机制，来扭转自己的市场形象，为PSP的发展铺平道路。可实际上，这几个月中的索尼公司并没有给我们留下冷静沉着的印象，倒似乎有些手忙脚乱。销售过程中接连出现的许多问题让人不禁对PSP的前途抱有一丝担忧。

首先，PSP主机在刚刚发售时就遇到了供货不足的难题：2004年12月12日当日的发售供货仅有20万台，到12月末总生产量为51万台，这根本无法满足当时市场上的购买需求。在自己的主机刚刚推出时就在商品供给上疏于对应，这种现象似乎有些不可理解。日本一些评论认为，索尼采取限制出货的手段，是想避开当时的玩家对市场上其它商品的购买高峰，避免因销售上的正面冲突而造成不必要的损失，是一种迂回的销售策略。可即便如此，零售商和购买者也多少因此而对PSP留下了不好的印象。



↑方块键风波使PSP的发展之路变得曲折。无论在哪个领域，质量都与产品的命运息息相关。


↑UMD驱动器的安装整合性令人惊叹，但发售初期的飞盘问题却令人产生了一丝忧虑。

随后，PSP暴露出了一系列硬件质量上的问题，液晶屏出现坏点，打开驱动器仓盖时盘会飞出来，方块键按下去弹不起来等情况的报告陆续出现。此时，索尼公司强硬的应对方式招致了许多玩家的反感，在日本国内及海外的媒体上都受到了恶评。直到2月中下旬，索尼公司才转变态度，逐步解决了这些问题。机体自身的复杂设计以及刚刚投入生产时的磨合期确实可能

杨轶韬	我想对《掌机迷》的小编说：“多谢你们平时的努力，为大家提供了如此好的一份杂志。”
读者资料	14岁，男，312000，绍兴延安路小禅法弄口403室，兴趣：电玩



↑专业人士曾经用《山脊赛车》测试PSP的读盘机能。新记忆媒体的性能在海外得到了较高的评价。

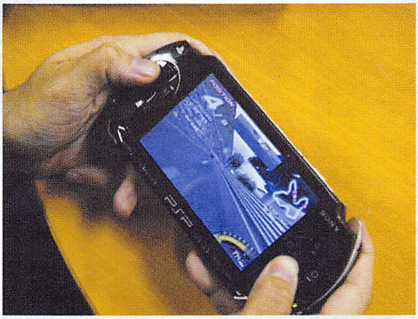
使产品质量出现漏洞，可这样的处理过程却很难让人感到成熟的商家所应具备的经营素质。用反观的眼光来看，运作与经营上的不成熟实际上为PSP的拓展行动设置了许多不必要的障碍。

在硬件风波闹得沸沸扬扬的同时，PSP的软件也出现过问题。《波波罗库洛伊斯物语》PSP版出现了很大的BUG，PSP官方网站上公布的解决方案却是让玩家们在游戏中不要接触会引发BUG的事件，这样的解决措施几乎是前所未闻的。“对自己公司的产品过于纵容。”也难怪业界会出现这样的声音。“我们正在从设计、制造两方面进行各种制品的精度提高和设计改良，努力强化制造上的品质管理，争取进一步减少商品的不良率。”这是索尼SCE广报部的桂山孝一郎最近做出的承诺。产品品质直接反映着商家的诚意，想实现PSP事先预定的“精英品牌战略”，索尼显然应当回头重新做起。

PSP打的虽然是“高性能，高延展性”的旗号，可是销售者将自信盲目地建筑在技术领先上却是不可取的。“21世纪的Walkman”这个称号其实并不是PSP的专利。早在PSP诞生前，电子业界的同仁们就已经把这个美誉送给了APPLE的“ipod”。这个融合了网络商业服务，提供了新的流通近点，在全球销售台数超过一千万台的超人气商品已经先于索尼进驻了21世纪多媒体电子娱乐的战场。ipod的成功是和城市的销售战略与完善而周到的技术支持分不开的。“APPLE将是挡在索尼发展道路上的一座峭壁。PSP能否创造掌机的时代，就必须越过这座峭壁。”想依靠高机能获得相应的收益，商家必须抱着谨慎的态度去面对市场。PSP发售之后最初几个月中，索尼公司缺乏稳重踏实的精神，这在很大程度上成为当时利益率低下的原因。

今年3月份，索尼公司高层经历了巨大的人事变动。久多良木健从公司高层的退出使SCE的许多项目将来的政策面临尴尬的处境。但与此同时，PSP的销售也出现了新局面。在世界市场上的销售活动中，索尼公司在一定程度上吸取了之前的教训，货源供应及售后服务基本做到环环相扣，因而取得了不错的销售业绩。

虽然经历了许多风雨，PSP仍然在继续奋斗着。从商品角度来讲，PSP是一部非常优秀的掌机，它遇到的问题多数是运作与管理层面的。索尼公司初时的对应不利，就好像是有神兵而不会使用一样。目前，日本国内各界和国际商界对索尼新班子的经营体制刷新纷纷表示好感，索尼的股价开始大幅上升。但是，这种转机却很难全部归功在PSP的销售上。“市场对索尼的经营体制刷新表示好感，只能看作对出井伸之和久多良木健体制评价的反作用。”来自某商业杂志的这种评价虽然有些尖刻，但确实暗示着索尼电子部门今后的处境。PSP现在虽然拥有良好的销售业绩，但它在今后索尼的经营中将扮演的角色可能会发生变化。PSP在今后的市场上如何立足，恐怕是一个重新进行自身定位的问题。



↑通信功能等机能的进一步利用将带来PSP新的发展。在此之前，索尼还需要重新认识自我。

三、将未来握在手中——NDS和PSP的展望

商战既然未分上下，两台主机的征程就还得继续下去。在经历过各种试行错误之后，整顿战力，继续开拓市场的战斗即将开始。2005年的下半年，我们可能还将面对这两台主机为我们带来的更多惊奇。这些惊奇究竟是喜悦还是失落，这两台主机身上寄托的理想又能否得以实现，关键就在于它们如何从现在开始做起。

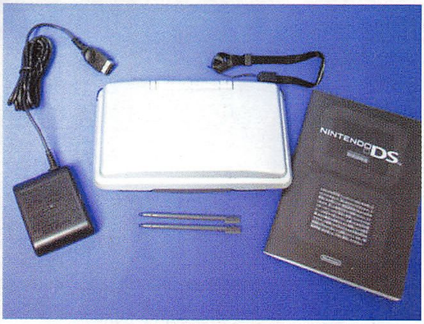
杜逸	生是掌机人，死是游戏魂。
读者资料	15岁，男，201600，上海松江区松江二中高一班，兴趣：看漫画、玩游戏、打球

“改变优秀游戏的定义”，NDS的理想

NDS的主题是“异质的体验”。任天堂如何在今后的发展中跨越停滞期，深化这个主题，实现NDS市场的扩大呢？针对前几个月的现状，日本业界对任天堂提出了几条建议。

首先，任天堂需要改造自身的宣传体系。正如目前任天堂自己认识到的那样，现在玩家在宣传中难以体会到“新意”。为了开拓日本国内的游戏休眠群体和非玩家群体，进而进军国际市场，任天堂需要配合“新游戏观”，使用更加多变的复合宣传模式。电视广告、商户的店头宣传、杂志广告、网络、宣传活动以及推出体验版等等，任天堂应当时刻将“NDS是崭新的、有趣的游戏方式”的印象留在玩家的心里。日本一些媒体的相关评论认为，NDS刚推出时举办的“TOUCH！”系列活动，以及在店铺中实施的体验版无线下载都获得了成功，这些都是很好的经验。但同时一些评论也指出，任天堂对于传统宣传手段投入力度不足，“酒香不怕巷子深”的老思路对于宣传新的游戏性未必有利。新的商品需要立体的宣传攻势，扩大宣传的影响力，以避免热潮的过快冷却。

其次，任天堂需要深化周边产品的开拓力度。“我们希望任天堂能进一步发展非网络部分的周边市场。”过去，任天堂曾经在GB上开发出了口袋照相机等周边，这是一种在本着游戏精神的基础上，创造出新的服务形式的有益尝试。任天堂可以尝试追加NDS专用的照相设备，并使玩家可以将触笔画与相片合成在一起；或者活用无线通信机能，使NDS具有对其它电子产品的遥控机能等等，业界对NDS这个方向上的发展提出了许多建设性的提案。利用游戏的相关技术，进行组合式的开发，这对于新游戏市场的拓展将是个有力的辅助。此外，在海外市场的开拓上，任天堂也应当继续精炼战术。IDS的推出将是进军中国市场的一大利器。因此，推出前后各方面的策略应当格外谨慎。能否打破长期以来的壁垒，让自己的品牌在中国先扎下根来，很可能是将来世界市场竞争的关键之一。



↑随NDS主机一同发售的配件可谓齐全，但发展空间依然广阔。周边将会为主机带来新的活力。



←在独一无二的显示方式上进行再创造，NDS一定可以拥有更多的玩法。吸收以前的成功经验，集思广益，新奇的创意将永无止境。

“我们想改变‘优秀游戏’的定义。任天堂现在将大规模预算投入到软件制作上是个事实。但是，这并不代表优秀游戏的产生。NDS发售本身就是对此产生的一个疑问。大制作的游戏由小规模的制作公司来开发的情况也非常多。这些公司往往以创意取胜，而能够利用这些创意，将是NDS的魅力所在。”这是任天堂对未来NDS走向的预想。从某种意义上说，NDS汇集了任天堂所有现存的力量。这种坚实向上的路线，将代表着NDS的前途所在。

“创造崭新的生活观念”，PSP的愿望

在游戏技术尖端领域搏击的PSP，现在即将进入一个自我调整的关键时期。目前，PSP的处境趋于平稳，但索尼公司自身的策略和世界市场的需求有一些并未稳定的地方，前途的走向仍不明朗。能否在短时间内迅速理出合适的战略，使世界范围内的销售与经营步入正轨，将是PSP今后一段时期内的首要任务。

“索尼应当首先对包括顾客在内的市场价值链进行详细调查，尽可能客观地对现状进行

李雯婧	有人说：“玩游戏会耽误学习。”我却说：“玩游戏既可以在学习紧张的时候放松，也可以锻炼大脑。”
读者资料	15岁，女，550006，贵州贵阳小河经济开发区华阳电工厂36-2-7，兴趣：动漫、游戏



↑存储媒体的发展象征着信息技术的变革。领先于时代的信息能力是PSP永恒的追求。

把握。”日本业界这样认为。对于利用碟式媒体进行流通和利用网络媒体进行流通这两种方式，索尼应当进行一个仔细的比较，分析出哪一种更具有前途，以及在综合利用的基础上，如何能使用户得到最大的资源享受。特别是仔细思考怎样的软件体系才能最大限度地表达出开发者机能表达的韵味。既然机体的魅力构筑在机能的拓展性上，那索尼必须对未来人们生活的价值观加以准确的把握。

在这个基础上，索尼应当对PSP身上的多重附加价值加以更仔细地利用。日本杂志曾经将PSP比喻为掌机界的“特洛伊木马”，就是因为它虽然以掌上游戏机的形式投放市场，但其理念与携带的功能却远远超出了单纯掌机的概念，隐隐透出了索尼把PSP塑造成“个人综合情报终端”的野心。但目前的状况下，这种综合的活用还未实现。“PSP在这几个月间走了许多弯路，但是作为新兴产业创意的构筑者，相应的痛楚是必须承受的。”面对今后的发展重任，索尼公司想回避这种痛楚是不可能的，它必须重新认识到，PSP的提案就等于对个人信息媒体领域宣战。像以前一样将各种调研工作扔给调查公司的话，PSP想真正获得“21世纪的Walkman”是不可能的。为了PSP的未来，索尼和SCE必须自己动手做起。

实际上，PSP“高级时尚的电子娱乐设备”的印象已经深深融入用户们的心里。今后PSP的发展，恐怕是和索尼公司自身的调整状况紧密相关的。“我们既是提供开发平台的公司，又是通过软件制作不断提出游戏创意的公司。我们将在制作PSP独有的，充满乐趣的游戏这个方向上不断努力。我们想通过提供包括游戏在内的多元化电子娱乐使用户们无论何时何地都能获得快乐，从而创造崭新的生活观念。”在索尼公司已经发生改变的现在，这种承诺应该不只是单纯的重复，我们从中可以看到PSP未来的希望。



↑多媒体播放功能是未来电子娱乐的必然要求。我们今后还将在PSP上欣赏到更加精彩的影像世界。

尽管只有短短的几个月，但其间发生的变故与反思，已经令NDS和PSP饱尝了市场的艰难。过去、现在与将来，对每一件商品而言，日新月异的电子产业市场如同三生三世，而掌机们的命运仍将在这种高速的环境中不断轮回。

两台掌机上市之后，国内外“孰优孰劣”的争论一直未能止息。其实，机种虽然不同，但依仗的东西却一样，这就是广大的玩家群体。根据用户的需求产生对应的策略，将是它们在市场上存活的核心任务。对于我们广大的掌机迷而言，纯粹的高低之争显得并不那么重要。虽然从商业竞争的角度来说，这两部主机互为对手，在将来的发展中，也很可能其中将有某一部占领较大的市场份额。可就目前而言，两部主机仍然秉持着各自的特性与优势，在不同方向上走着它们自己的发展之路。如今的掌机市场已经跨过了单纯的机能竞争时代，商业产品的高低上下，并非简单的因素就可以决定。日本一家著名新闻网站的评论认为，在目前阶段讨论NDS与PSP的胜负，就好像是在比较“寿司和清酒哪个味道更好”一样，实际上并无多大意义。NDS和PSP都是很有魅力的新型掌机，都有着它们各自的过人之处。当我们拥有其中一部时，我们只需沉浸在它营造出来的精彩游戏世界中就已足够了。业界动态不妨冷眼旁观，对游戏的执着与热情却不含半点杂质，这就是我们掌机迷的潇洒——只要自己喜欢，就永远是最好的。　文/Valsion　责编/天意

高翔	马上就会考了，该告别GBA了。
读者资料	17岁，男，100088，北京海淀区124中高二7班，兴趣：音乐、掌机、足球

名侦探柯南

黎明的纪念碑

剧情攻略



《名侦探柯南》GBA第二作对系统进行了不小的改动，但是剧情仍然优秀，希望各位柯南的fans能喜欢这篇攻略。

文·责/暗凌

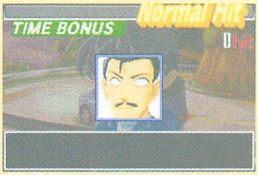
GBA			
	BANPRESTO	AVG	64M
	2005.04.21	5040日元	1人用

系统介绍



本作引入了新的“要素系统”，所有调查、询问得到的信息都以“要素”的形式呈现，进行推理或询问时只需要选择相应要素即可，但是同时还有时间限制，所有行动必须在限定时间内完成。快速的行动能获得额外的时间奖励，而错误的行动则会使剩余时间大量减少，当时间减少为0时调查失败，该小节重新开始。所有行动效果有Critical Hit、Normal Hit、No Hit之分，各种Hit的数量将直接影响到本小节的综合评价，全部行动为Critical Hit时获得S评价。评价越高获得的点数越多，这些点数可以用来在商店中购买各种小游戏等，初始时选择的游戏难度Easy和Normal将直接影响到点数取得，Easy模式中即使获得S评价，得到的点数也比较少。







调查时用方向键选择列出的Spot并按A键确认即可，游戏中有调查深度的设定，普通调查时只能获得Lv1的信息，当无法获得确切结果时，有必要进行更大深度的调查，获得更详细的信息。按R键能自由调整调查深度，当调查深度增加时也会导致限定时间大量减少，有时候Lv2和Lv3调查获得的结果相同，因此调查深度并不是越大越好，要注意节约时间来进行其它更多方面的调查。





推理时从所有相关要素中选择对应要素，按A键选中，选中时再次按A键取消选中，按L键查看该要素的详细信息。画面右上角的图标表示当前需要的要素数量，需要同时选中多个要素时就会出现多个图标，而当图标变成红色时表示当前为选中状态，选中后按B键确定。



张砚	我是一个掌机迷，虽然没有掌机，但这一片热爱掌机和这颗真诚的心，不亚于一个真正的掌机迷。
读者资料	063000，河北唐山路北区团结楼22-3-103

剧情攻略



毛利小五郎应邀参加大楼竣工仪式，在开车带着小兰和柯南乱转了三个小时以后，终于找到了目的地，但是谁也没有想到在此地将会发生一连串的事件。那座辉煌雄伟的大厦目测高度达到120米，外形简直和高级宾馆一样，矗立在背山面海之地的大厦就像是海中孤岛。把车钥匙交给负责大厦管理的川岛亮太后，他带领我们走进安装有自动门的大厅登记，所有参加竣工仪式的人都要登记住址、姓名和年龄，由于竣工仪式分为当晚和翌日两部分，参加者都要在这里住一晚上，还真是和住宾馆一样。大厦是由东南西北西部分构成的，正中央形成很高的天井式结构，习习凉风能从最顶层的天窗吹下来。当川岛带领毛利三人坐电梯去他们的房间时，正好遇到从电梯里出来的高井阵平，他是负责大厦安全措施的王都警备公司社长。



乘坐电梯时川岛说起被邀请参加竣工仪式的人都是身份地位较高也拥有很多财产的社会名流，像毛利小五郎这样的名侦探大概也可以考虑在大厦中买下一室作为自己的新家，三人被安排在了15W房间。这座高级公寓内部的房间也十分漂亮舒适，虽然毛利认为竣工仪式同时也是开盘仪式，被邀请来的人都可能是买家，所以川岛恭敬热心的态度让他觉得有点不舒服，不过他也承认在这种地方住一晚上以后购买欲望确实会大大增强。柯南在房间四处逛了逛，了解了房间结构，一层有宽敞的客厅和厨房，卫生间正对着浴室，豪华的浴室里有大理石地板和大型浴池，复式二层有和室、单人房、书房和双人卧室。房间的钥匙不是普通那种侧面有刻纹的，而是有着大大小小凹陷圆锥的dimple key，防盗性能很好。



其实毛利小五郎参加这个竣工仪式是受大厦所有者藤井秀美之托进行调查的。数天前拜访毛利侦探事务所的藤井小姐是位美女，她是专职开发安全软件的IT公司ELG的社长，毛利小五郎完全不明白IT为何物，柯南向他解释说就是关于计算机(Computer)和互联网(Internet)的技术工作。藤井小姐说在伊豆建造了一座高级公寓，但是最近听说兴建大厦的地方被称为“自杀之村”，是被诅咒的土地，那里的居民会全体跳崖投海自杀，集体上吊，一起在浴室割腕，或者全部用猎枪自尽，她18岁离开日本后在美国工作了15年，对这种流言一无所知，否则绝不会选择在那种地方建造公寓。虽然毛利小五郎指出那些说法只不过是谣言而已，但是藤井小姐仍然很不安，她此次前来的目的就是请毛利小五郎调查被售楼商隐瞒的这个流言的真伪，虽然大厦还没有完全竣工，但是在售楼商的强烈要求下，大厦的竣工仪式将在一周后举行，以赶上销售黄金期的头潮。毛利小五郎一口答应了藤井秀美的委托，并收下了大厦竣工仪式的邀请函，藤井小姐说大厦被命名为Villa Green Cedar，Cedar是杉树之意，刚好对应建造地的名称“和贺杉”。临走前毛利小五郎收下了写有很大数额的支票作为酬劳的一半，藤井小姐不愧是IT公司社长，出手非常大方，同时也说明她来委托调查流言的事情绝非玩笑。



三人在房间里休息片刻后，大厦广播通知竣工仪式当晚宴会部分开始，请所有人到大厅，藤井秀美本人将通过大厦东栋与北栋之间的一号电梯直接到达大厅。毛利等人到达指定地点后遇到了日卖电视台的节目制作人饭田哲子小姐以及城石商务的董事代表城石贵之，两人见藤井秀美和毛利小五郎很熟识的样子，敏感的问毛利是不是接受了什么委托，看来侦探的身份很容易引起其他人的警觉。藤井秀美带领众人到达仪式会场后继续去迎接其他客人，宴会是自助餐性质的，有很多名流到场，毛利小五郎碍于身份不便直接询问别人关于流言的事情，柯南和小兰两人开始了调查。到会贵宾包括政客、承建公司会长、运动员、艺术家等各界人士，其中也包括曾在附近地

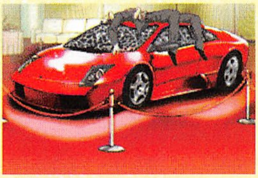


金军	人们都说高中生活枯燥无味，我的高中生活却精彩异常，因为我有《掌机迷》。
读者资料	19岁，男，114100，辽宁鞍山

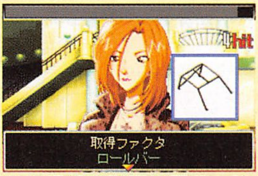
区工作过的人，但是却没有人听说过“自杀之村”的流言。询问中小兰和柯南两人正巧看到川岛亮太和大厦施工人员小野公次，两人也都没有听说过流言的事情，小野为了避开复杂的安全手续直接向川岛借了主钥匙。

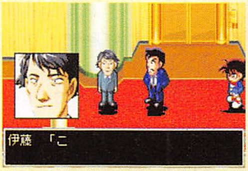


全部人员到场后，仪式负责人伊藤昭利向来宾引见了大厦设计者宫出光自，与此同时发出的傻瓜一样笑声的毛利小五郎引起了一些人的注意。柯南两人继续调查时看到了一身洋装的铃木园子，身为铃木财团千金小姐的她当然也不可能错过能邂逅帅哥的这种宴会，我们之前询问过的人里面有些身份未明，园子刚好能帮上这个忙。态度冷淡的男人是四井组的代表池山隆志，梳着马尾辫的男人是富泽组不动产部门的企划部长，据园子说流行服装设计师保奈朝美也出席了这个竣工仪式。在藤井秀美致词的时候柯南抽空去了趟厕所，川岛亮太告诉他厕所在一号电梯后面的楼梯旁边，川岛自己一直都在管理事务所，交代柯南有事情的话随时可以去找他。



当藤井秀美招待园子、小兰和柯南去沙发就坐用餐时，会场里传来凄惨的叫声和一声巨响，呈现在众人面前的是高井阵平陈尸于红色跑车上的景象。在一号电梯附近陈列展示的红色跑车顶部受冲击变形，玻璃碎片四处飞溅，而高井阵平当场死亡。毛利小五郎吩咐小兰联系警察，并表明自己的侦探身份，要求众人不得离开会场及碰触现场的任何物品，然后向饭田哲子借了相机拍摄现场情况。自称从美国医科大学归来的山本树里自告奋勇地进行验尸，高井阵平的尸体上没有任何外伤，柯南提出尸体散发特殊臭味，结果被毛利小五郎敲了脑袋叫他不要妨碍调查。但是事情仍然有疑点存在，高井阵平的死因是全身受到剧烈冲击，按说能使人当场致死的冲击应该使跑车的顶部变形更为严重，除非这辆车的顶部特别坚固，或者死者并非从很高的地方坠落。柯南询问了专门收集名车的岩村明菜，得到的答案是由于车上装了翻车保护杠，所以车顶部分特别坚固，她发觉了柯南想从车顶变形状况推测坠落高度的想法。





在警察到来之前，柯南仔细调查了死者尸体，在贴身衣物的口袋里发现了一张借据，高井阵平的移动电话掉落在跑车附近，由于冲击已经损坏，在车前窗玻璃附近找到了09S房间的钥匙。毛利向伊藤昭利询问了相关情况，他是负责这座大厦销售的久岛不动产的销售部长，根据借据上的数额来看，高井阵平由于无力还债而自杀的可能性比较高，毛利请伊藤带他到高井的房间去搜查，柯南也跟了过去。高井阵平房间的门并没有上锁，位于南栋的这个房间结构和西栋毛利等人房间的结构大致相同，在一层沙发前的茶几上又发现了第二份借据，旁边是一本小记事本。客厅的桌上放着九个空啤酒罐，据伊藤昭利反映，高井的酒量相当好，而高井的王都警备公司是最近才成立的，也许他因此借了大量外债，所以一共找到了两份借据，售楼商方面并不知道王都警备的经济状况，因此把大厦安全方面交给这个成立不久的公司来负责。这起事件看来应该就是无力还债的高井醉酒坠楼，而高井身体上略微的酒臭气也证明他死前喝过酒，由此看来自杀的可能性很高。事情唯一的疑点就是当毛利小五郎说起高井阵平的小记事本时，伊藤的反应很奇怪，却又不肯吐露什么，记事本上的内容是老年男性跳崖投海自杀和老年女性上吊，还有两个男性分别割腕和用猎枪自杀。这些内容和自杀之村的流言内容居然一模一样，这些会是巧合吗？

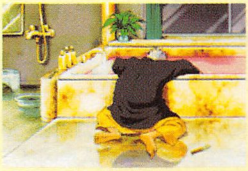


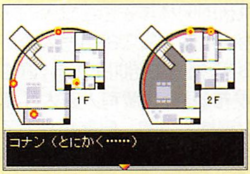
久岛不动产的社长秘书石川雅巳小姐和顾问律师镰田友哉来找伊藤昭利，叫他一起去见久岛不动产的社长坂本弥祖助，毛利小五郎也跟着去了坂本的房间，而竣工仪式不得不中断。虽然伊藤昭利负责主持仪式，但是他看起来对镰田唯唯诺诺，实际并没有任何权力。坂本弥祖助的房间在11层，毛利一行人在电梯口刚好遇到了跟园子



袁晨晨 《掌机迷》——掌机爱好者的知心朋友！
读者资料 17岁，男，224600，江苏响水县第二中学高一4班，兴趣：看电影、玩掌机

去顶楼房间的小兰和藤井秀美，警察迟迟未到，可能是受暴风雨将至的天气影响。坂本弥祖助的房门紧锁，敲了半天都没有人来开门，众人觉得情况有点不对，坂本不用移动电话，房间里面也没有装电话，柯南想到用主钥匙打开房门。





坂本弥祖助房间的浴室传来水声，柯南冲向浴室拉开玻璃门，发现坂本在浴室割腕自杀了，他的脉搏已经停止跳动，已经死去多时。大理石浴池里装满了水但是却不溢出得益于其特殊的防溢出设计，死者的手浸在浴池里，鲜血染红了池水，他上衣尽湿，裤子仍然是干的，一把水果刀掉落在脚边，他显然不是打算入浴，而是自杀，死因是左腕尺骨动脉断裂导致的失血过多。浴室的镜子上没有水雾，通常浴室的镜子都会有水雾，除非开着换气扇，浴池里的水微温，但是在警察到来之前不能放掉里面的水调查浴池底部，死者裤子右边的口袋里放着房门钥匙。

被毛利小五郎以妨碍调查为理由赶出现场的柯南又在外面做了一番调查，房门钥匙在死者身上的情况说明这是一起密室事件，从房间结构来看，能出入房间的地方是玄关的大门、一层起居室、餐厅的窗户，以及复式二层起居室和书房的窗户，厨房也有可能可以出入。玄关大门没有人为使用道具的痕迹，起居室的窗户从内侧紧锁，只有上方的天窗打开少许以便于通风，复式二层起居室和书房的窗户也紧锁，厨房的换气扇一直开着，看起来不可能有人能侵入，因此排除密室杀人的可能性。可是事情真的仅仅是自杀这么简单吗？



毛利小五郎分别询问了在场的这三个跟久岛不动产有关系的人，得知镰田友哉是坂本弥祖助的旧识，因此他对坂本直呼其名。提到自杀之村的流言时，三个人都露出惶恐的神情，看来应该是隐瞒了什么内情的。伊藤昭利作为本次竣工仪式的负责人，持有主钥匙以便应对各种突发情况，坂本和伊藤都把这把主钥匙代替房门钥匙来用。询问完毕后三人各自离去，柯南在发现茶几上的名册后，被毛利小五郎教训了一番，然后两人也去了18层园子的房间。



连续出现的事件让园子觉得毛骨悚然，开始怀疑大厦所在地真的是被诅咒的自杀之村，毛利小五郎认为这可能是落后的地方导致人口减少的结果演变而来的流言，而镰田友哉大概也认为毛利是被藤井秀美请来调查流言的事情的，所以对两人的态度很不自然，而自杀之村流言的背后一定还隐藏着什么真相。谈话间警察已经抵达，毛利小五郎和柯南到大厅去察看状况，伊豆属于静冈警察局的管辖范围，刚想到这个的毛利就看到了熟悉的横沟警官出现在他们面前。横沟开玩笑说毛利所到之处一定会发生事件，但是当他听说刚才又发现一名自杀者时不禁动容，他的大声惊呼引来了饭田哲子以及同行的将棋五段女棋士高津由香里，寒暄后发现高津和坂本弥祖助互相认识。两人离去后毛利小五郎把之前由自己暂时保管的两位死者房间的钥匙交给横沟，然后带着横沟去了第二起案件的现场。

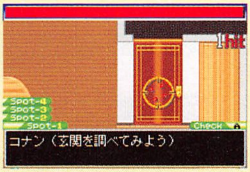




柯南想到了持有主钥匙的人能轻而易举制造所谓“密室”，就一个人去向川岛亮太询问相关情况。主钥匙一共有三把，其中一把锁在管理事务所的保管箱里，川岛持有保管箱的钥匙，另外两把分别为坂本弥祖助和伊藤昭利所持有。石川雅巳去管理室告诉川岛说找不到伊藤昭利，请川岛通知其他工作人员协助搜寻。柯南向川岛简要说明坂本身亡的情况后，又注意到伊藤昭利的异常，伊藤房门紧锁且四处不见人影，很有可能也自杀了。柯南找到毛利小五郎和横沟警官后一起到了伊藤昭利的房间外面，石川雅巳焦急地告诉他们伊藤的状况，和之前坂本的状况一样，而横沟警官把之前那把主钥匙交给鉴定科检验了，川岛



亮太为束手无策的一行人送来了另一把主钥匙。房间里没有人对众人的呼喊做出回应，只有伊藤的尸体静静的挂在复式二层的栏杆下……



伊藤的死因是上吊导致的窒息，尸体还没有开始僵硬并留有体温，死亡时间大约在30分钟以前。从坂本的房间赶来的鉴定科人员进行尸检时，柯南对房间的其它地方进行了调查，也没有发现任何疑点，也就是说伊藤的房间也是密室。根据验尸结果推定死亡后经过时间在30分钟以内，尸体上没有发现任何绞杀或扼杀造成的溢血和充血，推定死者是自杀的，在伊藤随身携带的遗物中发现主钥匙、移动电话和钱包。如此短的时间内连续发生了三起自杀事件，实在令人不寒而栗，整理了事件头绪以后，柯南认为三把主钥匙是解开事件的关键，在给了横沟和毛利“拥有主钥匙能轻易制造密室”的提示后，调查目标转向了三把主钥匙。



众人跟着横沟前往管理事务所，横沟向川岛亮太简要说明了当前情况，要求他协助调查，川岛提供了事务所的主钥匙使用记录。借出记录上的人是川岛自己、石川雅巳，和为大厦安装门卡系统的工作人员五十岚亮辅，而归还记录上却还有小野公次的名字，柯南之前目睹了川岛亮太把主钥匙借给小野公次，小野直接归还时就留下了记录。此外总钥匙和未使用房间的钥匙在事务所



被严格保管，只有通过指纹认证系统登记才能使用，登记过的人是高井阵平、坂本弥祖助、伊藤昭利、石川雅巳、五十岚亮辅、小野公次、川岛亮太七个人。由于主钥匙也是dimple key，而且复制钥匙时必须提供购入钥匙的ID以及购入者身份证明，因此很难被非法复制。伊藤昭利常备主钥匙是为了应对客人丢失钥匙之类的突发状况，而坂本弥祖助常备主钥匙理由不明，横沟得到川岛提供的到会人员名单，还征用管理事务所作为临时搜查本部。作为还未完工的大厦，事务所虽然有监视器的显示器，但是监视摄像头却还没有设置好，所以无法察看监视录像。



柯南对照主钥匙使用记录的时间和后两起事件中死者的死亡时间，推理结果是不排除有犯人杀害死者后伪装出密室自杀的假象，然后利用主钥匙从容脱身。

柯南提醒毛利小五郎还没有把两份借据交给横沟警官，借款人是高井阵平，贷款人是冈林洋子，作为金融公司社长的冈林洋子也在今天的来客名单中。横沟警官决定向大厦中的所有人公布目前发生了案件的事实，柯南主动叫来川岛，请他帮忙使用广播系统发布公告，让所有人去大厅集合。本来竣工仪式以售楼为目的，但是却发生了命案，会对销售状况产生很大的影响，对售楼商久岛不动产来说不啻于一场灾难。



小兰本来在园子的房间试穿保奈朝美设计的新服饰，听到广播后慌忙换下让她觉得不好意思的衣服，和园子一起去叫住在同一层的藤井秀美，却意外地发现藤井的房门上挂着“请勿打扰”的牌子，两人按门铃很久都没有人来应门。柯南在大厅没有等到小兰，就上去找她们，却听说了这种情况，柯南没有在大厅看到藤井小姐，那么看来她确实在房间里了，小兰没有经历第三起事件，而情况的相似性让柯南吓出一身冷汗。再次按门铃的时候藤井秀美终于出现，四人一起等电梯的时候，小兰对藤井说没有想到在调查结果水落石出之前居然会发生这种事情，藤井反而安慰了小兰。



横沟警官单刀直入地公布了大厦里发生数起自杀事件的事情，要求听取所有人关于事件的口供，虽然没有像毛利小五郎预测的那样造成恐慌，但是他的发言引起了众人的骚动，柯南借机观察了许多人。柯南注意到站在一起的五十岚亮辅和小野公次在窃窃私语，五十岚的视线一直集中在从



胡晓宁	一路风雨走来，我们虽相识较晚（但不恨晚），但真诚与交流使我们成为永远的朋友。
读者资料	23岁，男，101100，北京通州五带河大街143甲242，兴趣：看PG、看电影、美术

电梯里走出来的藤井秀美身上，小野问了一句：“你打算说那件事吗？”五十岚的回答是“不”，看来两人隐藏了一些事情，不知道小野所说的“那件事”指的是什么。石井弘树和若松勉由于楼盘难销售而处于为难的立场，岩村明菜和山本树里讨论起职业病问题，中途加入的金发华服的女性正是冈林洋子，池山隆志和宫本慎太郎聊得也算投机。山部布佐依声称自己的灵感比别人强一倍，说现场有鬼魂存在，又引起了一阵骚动。高津由香里对目前的状况觉得有趣，高尔夫球手杰森·布罗斯表现的事不关己，身为大提琴演奏家的山部布佐依与流行音乐明星久保田裕一的争执从灵感一直说到音乐，保奈朝美和宫出光自虽然设计领域不同，不过倒也能找到共同语言，



山部布佐依和久保田裕一的争执越来越厉害，山部激动的大声说话引来了横沟警官，平息两人的争吵后，横沟正要开始一一听取口供，但是属下报告说镰田友哉没有到场。镰田的房门上也挂着“请勿打扰”的牌子，他对敲门和警员的喊叫都没有做出反应，柯南提出这与前两起事件的状况相同，感到事情不妙的警员叫来横沟。随后赶到的横沟用贴身保管的三把主钥匙之一打开了房门，镰田友哉的尸体呈趴伏在茶几上的姿势，死因是服用氰酸化合物中毒，从尸体状况推定死亡时间在一小时以内。第一起事件发生之后的四小时内连续出现三起事件，这绝不是偶然。柯南在调查玄关大门时在附近的地上发现了一些黄铜碎屑，各房间的窗户都处于紧闭状态，同样形成密室，唯一值得注意的是起居室里的空调开着，这一点和伊藤房间的状况一样。



镰田友哉的遗物是一个黑色的皮包，里面装着的是对损害赔偿请求诉讼的法庭判决记录复印件，记载的是15年前曾在和贺杉村建造度假地的计划，属于原住民的土地被大量收买，但是开发计划由于资金不足而半途中止，而购买的土地并没有归还给原住民，因此失去居所的人们提起了被损害要求赔偿的诉讼，判决结果是原告方彻底败诉。当初原告方的代表人名为荒木源三郎，原告方律师名为古田宗太，被告方是关根顺一，虽然民事诉讼的判决记录谁都可以翻阅，但是能取得复印件的人一定和该案件有关。一般的法庭判决记录保存年限为5年，而这份记录显然不是镰田友哉最近才取得的，横沟同意在静冈警察局总部调查这起15年前案件相关的事情，但是短期内应该无法得到结果。鉴定科把玄关大门附近找到黄铜碎屑一起送到警察局化验，不过可疑的是死者并没有任何黄铜材质的用品，碎屑的来历值得深究。当横沟和毛利回到大厅的时候，由于有人散布了“这些事件是谋杀”的消息，人群已经有了大骚动，横沟呼吁众人保持冷静，然后要求他们按顺序单独进入管理事务所接受讯问。



柯南强烈要求第一个接受讯问，无奈的横沟和毛利只好同意，讯问中柯南假装去捡起掉落在地上的10元硬币，趁机在桌子下面安装窃听器，然后作出好孩子的样子——把捡到的东西交给警察叔叔——就是横沟，然后出了事务所。摆脱了小兰和园子的缠问后，柯南躲进同样被陈列展览的黄色跑车里安静地听事务所里的对话。由于需要接受讯问的人一共有24个，加上小兰和园子的话达到26人之多，毛利小五郎建议横沟先讯问其中一半人，而讯问方式则由横沟决定：对每个人按照顺序问姓名、年龄、职业、被邀请来的理由、与死者们是否相识，最后是受害人的死亡时间段内各人的不在场证明。





根据讯问结果来看，如果有其他人的证言，那么饭田哲子在第三起事件之后有完美的不在场证明。五十岚亮辅根本没有不在场证明，而小野之前提到的“那件事”，也许就是指五十岚在回答中说德久岛不动产压缩工程期导致工人受伤的事件。池山隆志与死者虽然认识，但是交往深度仅限交换名片而已，如此程度的关系会被邀请参加这个竣工仪式，有点奇怪。石川雅已给人感觉她可能掌握着坂本社长和镰田律师的一些事情。石



邹存远 交流空间应该大点儿，还有游戏介绍要精简，专区要多些篇目，还有同人文章太少了。
读者资料 17岁，男，401321，重庆巴南

堂克明的证词里多次提到关于选举的事情，他过去曾经数次被怀疑有渎职嫌疑却没有被起诉，这一点让人格外注意。冈林洋子也没有不在场证明，她以前和高井阵平是夫妻，但是2年前已经离婚了，假设是她杀害了高井，但是她跟另外三名死者并没有什么关系，应该没有行凶动机。自称城石贵之的人其实是假冒的，横沟认出他是稻叶真也，而假冒城石是应城石贵之本人的要求所为，他所在的杂志社收到了关于15年前那起案件的匿名信件，身为记者的稻叶为了探明自杀之村的真相独自进行取材调查中。



高津由香里虽然也没有不在场证明，但是看上去她不像是凶手。擅长心理分析的原FBI警员土桥胜一之前曾经帮助过毛利小五郎，他对集体自杀有着独到的见解，对死者的心理活动做了分析，但是动机和密室现象却还没有得到解释，若无法解开其一的话，任何人都有可能是犯人。可宾·马其虽然是美国教授，却说得一口流利的日语，他对公寓大楼有种说不出的感觉。宫本慎太郎也没有不在场证明，山部布佐依仍然坚持说听到了鬼魂的声音。



横沟和毛利小五郎稍作休息后，又开始后一半的12人的问话。石井弘树说到了建造大厦所需的巨额费用使久岛不动产陷入困境。久保田裕一由于很害怕，一直都在大厅里，所以有不在场证明。以出展名车为目的的岩村明菜虽然认识坂本和高井，但是有绝对确切的不在场证明。小野公次提供了很多信息。川岛亮太的不在场证明虽然比较完美，但是若他就是凶手的话是完全有作案时间的。保奈朝美的证词里提到了柯南很在意的事情。藤井秀美被久岛不动产欺骗因此对其怀恨在心是可能的，但是却不足以驱使她杀人，否则也没有必要委托毛利小五郎来调查流言的事情。

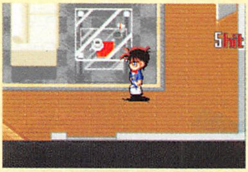


杰森·布罗斯提供了高井阵平死前重要的目击情报。真中充一副怒气冲冲的样子不太愿意合作，不过她也没有确切的不在场证明。宫出光自对自己设计的建筑很满意，说房间里除了门窗以后并没有其它任何可以出入之处，他也没有不在场证明。山本树里除了参加竣工仪式的宴会外就是打电话。若松勉的证词里提到了15年前的事件，让他隐瞒自杀之村流言的人正是坂本弥祖助。



最后接受讯问的是园子和小兰，两人一直在一起，都没有发现什么异常情况。全部讯问完毕后，横沟要求各人继续留在大厦内不得外出，没收全部房间的东西由警方保管，并在各楼层配备警力保证众人的人身安全。小兰陪着害怕的园子回房间，毛利小五郎决定继续调查，已经是深夜了，但是还有很多不安的人留在大厅里。

证言全部听取完毕，各人的不在场证明也确认了，但是密室之谜和高井阵平坠楼之谜还没有解开，能证明这些事件是他杀的决定性证据还没有被发现。柯南回到房间继续推理：除了高井阵平的坠楼外，其它三起事件有一个共通点——案发现场都是密室，对比各现场还能找到其它共通点。坂本弥祖助事件的案发现场在浴室，从浴池的水微温和镜子上没有水雾的情况可以推测浴室的换气扇应该是开着的，对比伊藤房间的浴室，



伊藤没有使用浴室，那里的换气扇是关着的，这理所当然，坂本是穿着衣服进入浴室的，显然不打算入浴，那么浴室里开着换气扇就很不自然。伊藤昭利事件的案发现场，起居室和二楼单人房都开着空调并处于换气状态，而镰田友哉事件的案发现场，起居室的空调也开着。由此看来，三起事件还有另一个共通点——案发现场都开着换气设备，但是这能说明什么呢，目前还无从得知。镰田友哉的房间里，玄关大门附近掉落着黄铜碎屑，这是其它房间都没有的，虽然大厦刚刚竣工，会发现这种东西属于正常现象，但是其它房间都没有，就显得反常了，也许这就是解开密室之谜的关键。柯南在房间里四处搜寻，并没有找到任何黄铜材质的制品，也许不同的房间有微妙的差别，他决定去镰田友哉的房间去调查。

正准备行动的柯南被小兰和园子撞个正着，两人看不到柯南就到处找他，小兰说不能留柯南一个人。柯南突然想到虽然开门和关门都要用钥匙，但实际上大多数人关门时是不用钥匙的，而门锁的钥匙孔里还没有调查过，不管钥匙性能怎

李华敏	正值江南春雨绵绵，希望PG在新的一年里像雨后春笋一般保持旺盛的生命力，吸引更多读者的目光。
读者资料	20岁，男，200062，上海市，兴趣：看书、游戏

样，锁芯的构造应该是相同的。柯南恍然大悟，如果自己推理正确的话，黄铜碎屑果然是解开密室之谜的关键，他叫小兰和园子先走，自己则去了镰田友哉的房间。柯南假称毛利小五郎让他转告鉴定科人员，门锁的锁芯可能被人做了手脚，他看过取下来的锁芯后，更加确定自己的推理正确，接下来为了证明他的推理，必须借用警方的力量。柯南趁毛利小五郎去厕所的时间，说毛利托他传话给横沟，需要请警方帮忙确认一件事情，横沟一口答应下来，随即吩咐手下去实施。





柯南去了第一起事件的案发现场，但是红色跑车已经被运走了，他刚好在那里遇到了冈林洋子，就问了关于高井阵平的事情。虽然两人曾经是夫妻，但是看得出冈林洋子对高井阵平很不满，此时还说了一些非常讽刺的话，发觉自己失言的她借故走开了。柯南再次考虑高井阵平的坠楼事件，为什么他正好会落在红色跑车上，旁边明明还有一辆黄色跑车的，高井的房间是09S，大厦一共有20层，南栋和西栋之间以及东栋和北栋之间各有电梯，而步行楼梯在西栋和北栋以及东栋和南栋之间，黄色跑车位于2号电梯旁，红色跑车则在对面。若高井阵平在自己的房间外坠楼，应该落在黄色跑车上才对，而他却坠落在红色跑车上，其中缘由恐怕是因为红色跑车安装过翻车保护杠，顶部比较坚固，犯人一定是设计了什么机关，使之不论从哪里坠落最后都会落在红色跑车上。而犯人安装机关的地方，一定是平常没有人去的，应该就是楼顶了。



柯南乘坐电梯到达18层以后，对执勤的女警说自己在探险，居然蒙混过关，顺利的通过楼梯到达楼顶，令人意外的是通往天台的门居然没有锁。柯南根据位置关系判断，犯人设置的机关在一号电梯的机房旁边，柯南在那里附近找到了钓鱼时使用的连接环，但是为了防雨，天窗已经关闭，连接环被卡住取不下来，而柯南又发现天窗居然是可以手动开关的。只有一个连接环不足以完成机关，柯南发现连接环上打着结，旁边细线勒出的痕迹延伸向机房，柯南发现电梯的卷扬机上缠着钓线，犯人结合连接环、钓线、卷扬机就足以完成诡计！正在此时突然有脚步声传来，柯南躲起来以后，看到进入机房的是五十岚亮辅，他发现钓线以后也明白了这个机关，就取下钓线放进口袋出去了。如果没有了连接环和钓线作为证据，就无法证明高井阵平死于他杀，情急之下柯南追了上去告诉五十岚，毛利说过那两样东西是重要的证物，如果私自藏匿的话会被按照共犯论处，顺利要回了两件证物。





小兰和园子两人再次找到柯南，责备后要他乖乖回房间，大厦里突然传来枪声，各楼层警备人员搜查的结果是，枪声来源于13层石堂克明的房间，开门进去后发现了石堂染血的尸体。石堂克明已经停止呼吸，手指还勾在枪的扳机上，在他身上发现灼伤的痕迹，从留有体温、鲜血未凝固的情况来看，从开枪到现在只经过10分钟左右。柯南调查中找到了放置在厨房的和贺杉村开发计划书，烟灰缸里有纸张燃烧过的残迹，调查结果是石堂克明的房间也形成密室，从种种状况来看他死于自杀，鉴定科人员找到的遗书也证明了这一点。遗书上写着："我决定自杀，追随其他人而去，这是我能为女儿所做的最后的事情，我不后悔……"验尸结果表明石堂开枪后当场身亡，死亡时间大约为10分钟前，遗体的右手手掌到手腕检测出有硝烟反应，死者自杀用的Makarov弹匣容量为8，弹匣里剩余的七发子弹外加已经发射的一发数量刚好，另外本层配备的警员在案发前后没有看到过可疑人物，综合所有的状况看来石堂克明确实死于自杀。





第五起事件让柯南觉得有点不同，对比案发现场的状况，案发之前所有楼层配备了警员，而

孙跃飞	《掌机迷》陪伴你我他一年多了，从当中我们看到了中国游戏界有着良好的潜力。
读者资料	18岁，男，211500，南京六合区六合一中高二15班，兴趣：《牧场》

且包括主钥匙之内的所有钥匙都被警方保管着，犯人不可能取得钥匙，而且石堂克明的死亡时间在十分钟以前，犯人不可能在这么短的时间内作案且不被任何人目击。石堂克明的房间也形成完美密室，看起来他确实死于自杀，这起事件与前三起事件的共通点除了都是密室外别无其它，尤其是石堂克明的房间并没有开着任何通风设备。考虑石堂克明的自杀动机，可以排除他身为犯人为了毁灭证据而自杀，如果他的遗书不是伪造的，那么他说的“最后的事情”是什么呢，在厨房里找到的开发计划书和他的死又有什么关系呢?柯南的结论是目前还缺少一些推理要素。



横沟警官下令所有警员把客人带到大厅集合，稻叶真也居然闻风而至，他尖锐地提出这起自杀案件大概也和自杀之村的流言有关。石井弘树说有重要的事情告诉横沟，两人和毛利小五郎一起去了管理事务所，柯南这次没有跟进去，而是继续使用窃听器来了解谈话内容。石井弘树揭露了久岛不动产的社长坂本弥祖助侵吞公款的事情，被侵吞的款项有相当部分流入了石堂克明手中，所谓石堂克明渎职受贿的流言实际上确有其事。谈话中稻叶真也再次出现，横沟居然大意地没有锁门，听到刚才受贿事情的不只稻叶，还有他带来的真中充和岩村明菜。稻叶真也在石堂克明的房间附近看到了对石堂事件很在意的真中充，也在坂本弥祖助房间附近看到了岩村明菜，两人在之前接受讯问时都隐瞒了一些事情，现在都自愿告诉警方。

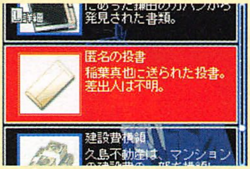


石井弘树离开后，真中充告诉横沟其实自己就是支前死去的石堂克明的女儿，由于她是私生女，所以身份没有被公开承认，虽然她的生活费和大学学费都是石堂克明供给的，但是石堂好像并不知道她就是他的女儿。真中充此次前来的目的就是为了见石堂，对母亲早逝的她来说，石堂是她唯一的亲人，虽然发生命案实在遗憾，但是能亲眼见到父亲让她感到欣慰。岩村明菜和坂本弥祖助曾经是恋人，坂本侵吞的公款不仅用于贿赂石堂，还用来给岩村购买各种高级轿车和别墅。横沟决定再次讯问大厦内的所有人，以取得第五起事件发生时各人的不在场证明，他认为也许在讯问中还能发掘出新的未知的人际关系。



当众人听到横沟宣布又有案件发生需要记录口供的时候，骚动比上一次更大了，这回首先被讯问的是小兰和园子，柯南再次躲进黄色跑车里一边窃听一边分析案情。坠楼而死的高井阵平推定死亡时间为19点45分左右，最后目击者是杰森·布罗斯，推行犯人罪案时间段为18点05分到19点25分之间。割腕死亡的坂本弥祖助推定死亡时间为20点15分左右，最后目击者是镰田友哉，推定犯案时间段为19点25分到20点15分之间。上吊窒息的伊藤昭利推定死亡时间为21点40分左右，最后目击者是石川雅巳，推定犯案时间段为21点25分到21点40分之间。服毒自杀的镰田友哉推定死亡时间为23点，最后目击者是石川雅巳，推定犯案时间为22点45分到23点之间。开枪自尽的石堂克明推定死亡时间为2点20分，真正的犯人就在23名客人之间！

柯南分析完毕以后,结合各人的不在场证明,排除各种不可能情况,最后得到的就是真相！在第一起案件的犯案时间段内有不在场证明的是久保田裕一,第二起案件的犯案时间段内没有人有确切的不在场证明。第三起案件的犯案时间段内有不在场证明的人是饭田哲子、高津由香里、岩村明菜、小野公次、川岛亮太、保奈朝美,而当时石川雅巳一个人寻找着伊藤昭利,能在15分钟的短时间内犯案的人,石川雅巳的可能性最大。第四起案件的犯案时间段内有不在场证明的是饭田哲子、高津由香里、川岛亮太、保奈朝美。如果作为连续杀人案件来考虑的话，犯人是单独一个人的可能性不大,因此必须考虑有共犯存在的可能性。



接下来要分析的是被害者和嫌疑人在人际关系上的相接点，这与犯案动机有很大联系。首先要找出被害者的共通点，坂本弥祖助和伊藤昭利分别是久岛不动产的社长和部长，镰田友哉是顾问律师，高井阵平从久岛不动产获得了大厦安全设施方面的业务，而石堂克明则接受了坂本侵吞公款的贿赂，这五个人的关系以坂本弥祖助为中心。这五人间存在的资金流动最初是从提供建筑款项的藤井秀美开始的，藤井为了建设Villa Green Cedar而出资30亿日元，而这笔钱被久岛不动产、久岛物

潘勤	我的手，为游戏而生，我的眼，为游戏而近视，但游戏并不是我的一切。
读者资料	19岁，男，317600，浙江台州，兴趣：运动、游戏

业、相马建设、相马工务店、门卡设备服务和王都警备瓜分。坂本弥祖助贿赂石堂克明应该和15年前的事件有关，坂本计划开发建设度假地要购买土地，于是两人因此建立关系，而和那个事件相关的物品也遗留了下来，作为遗留物的除了法庭判决记录外，高井阵平的记事本、坂本弥祖助的名册、伊藤昭利的账簿也都是遗留物。犯人特地留下这些东西，又把详细记述15年前事件的匿名信给了稻叶真也，目的就是为了向公众披露这件事情。想到这里，柯南已经猜到了犯人是谁，只是还缺少决定性的证据，他暗下决心一定要揭发真正的犯人。

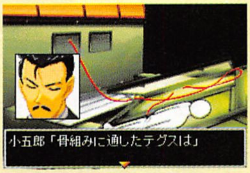


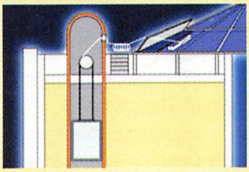
横沟逐人讯问的结果是所有人都有确切的不在场证明，而此时静冈警察局派人送来了关于15年前事件的报告书，根据报告书的记载，高井阵平、坂本弥祖助、伊藤昭利、石堂克明和五十岚亮辅都是当地出身的。另外还有关于15年前当地的四起自杀事件，死者之一是作为提起赔偿诉讼的代表人荒木源三郎，同时自杀的还有他的儿子，另两名死者是藤井贯九朗和藤井津芭美，是一对老夫妇。毛利小五郎要求回一下房间，横沟警官也跟了出去，柯南抓住机会告诉看守事务所的警官自己帮毛利来取遗忘的东西，进入事务所翻看了报告书，从事务所里出来的时候刚好遇到送来总钥匙的川岛亮太，柯南已经可以确认所谓的密室其实是犯人以交换锁芯的手法制造的了。一切准备完毕，柯南打算用老手法开始表演推理秀，他把毛利小五郎叫到管理事务所后，用麻醉枪让他入睡，然后叫来横沟警官，请他帮忙用总钥匙和警方保管的钥匙去验证能否开启某个房间的门。这起连续杀人事件即将落下帷幕。





再次被集合到大厅的众人对传说中的“沉睡的小五郎”的推理十分期待，在揭开犯人的真面目之前，先对犯人所用的手法进行剖析。其实犯人制造密室的手法非常简单，简单到了难以置信的程度，毛利首先问大家听到cylinder这个单词的时候会联想到什么，众人想到的是科学实验道具、圆柱体、汽车引擎、注射针筒、锁芯等物品。毛利听完答案以后继续说，大厦的房门都使用安全性很高的dimple key，除了使用总钥匙和主钥匙外，无法强行开启，案发现场都形成完美的密室，尸体也没有任何不自然的疑点，一般情况下会得到这是自杀事件的结论。但是用交换锁芯的方法就能轻易制造出这种密室，普通人使用工具的话10分钟之内就能完成交换锁芯，说到这里，毛利小五郎请小野公次来做演示，小野使用随身工具以事务所的门锁为例，很轻松的拆下了锁芯。所以犯人只要准备好与想要杀害人数相同数量的锁芯和钥匙，在犯案之前提前换掉某些房间原来的锁芯就算准备完全了，而犯人作准备的时间应该就是竣工仪式的前一天，由于竣工仪式开始前提前两天就已经安排好各人的房间，犯人很容易得知想杀害的人的房间号。然后犯人杀害目标并使其看起来像自杀，最后制造出密室从容脱身。





犯人杀害高井阵平时的重要道具是那辆红色跑车，由于其安装有翻车保护杠，令人无法根据车顶变形情况来判断高井坠落的高度和地点，柯南向大家展示了在屋顶上找到的钓线和连接环，这就是犯人用来制造机关的工具。高井阵平坠落的地点是屋顶天窗，犯人把入眠的高井放置在天窗旁边，打开其旁边的天窗，用连接环扣住高井的皮带，以钓线穿过窗框，然后通过通风窗口绕在电梯的卷扬机上。当电梯运转的时候，钓线自动收起，把高井拉进旁边的窗户缝隙，并使半开的窗户关闭，承受不了高井体重的连接环变形后卡在天窗上，而高井则从楼顶坠落。

最后回收缠在卷扬机上钓线的人是五十岚亮辅，但是他并不是犯人。毛利小五郎之前请横沟警官和久岛物业协助调查验证过，横沟警官能证明南栋10到12 层的三个房间的大门锁芯被换过，这三个房间恰好分别是伊藤、坂本、镰田的房间，虽然石堂房间的锁芯没有被换过，他确实是自杀，但这也是连续杀人计划中的一环。坂本和伊藤两人使用主钥匙来开门，如果使用的是两人自己房门的钥匙，那么这个诡计很快就会被揭穿，坂本事件案发后进入现场时所用的是伊藤持有的主钥



匙，伊藤事件案发后则用了川岛持有的主钥匙。横沟注意到进入镰田房间时并没有使用主钥匙，而犯人最大的疏忽就在于此，事前被换下锁芯的只有伊藤和坂本的房间而已，犯人杀害镰田后，离去前匆忙拆卸锁芯时不慎碰坏了固定锁芯用的长针，所以在镰田房间的大门附近留下了黄铜制成的长针的碎片。因此可以推断杀害镰田是犯人计划外的事件，犯人为了掩饰，就把镰田的房间也制造成类似的密室，让三起事件看起来非常相似。



犯人当天去镰田房间杀害他时并没有随身携带用于替换的锁芯，因此拆下锁芯后回到自己的房间，用自己房间的锁芯与其交换，在这个过程中为了避免被人发现门上的锁洞，犯人在门把手上挂上了“请勿打扰”的牌子。犯人意欲交换两个房间的钥匙，但是自己也注意到没有总钥匙的话是无法完美制造密室的，如果不让镰田带着房门钥匙就无法制造密室，让镰田带着钥匙又无法开门。此时刚好犯人听到广播，当时已经无暇再把锁芯再度交换，就直接带着两个房间的钥匙去了大厅，而犯人就是藤井秀美。

能证明藤井秀美犯案的证据就是她和镰田房间的锁芯，毛利小五郎证实了用总钥匙能打开镰田房间的门锁，藤井秀美交给警方的房间钥匙也能打开那个门锁，当时每一层楼都配备了警力，她上交钥匙后根本不必担心回不了自己的房间。对于毛利小五郎的这些推理，藤井秀美脱口而出：



“这里的其他人也有可能犯案啊，难道他们每个人都有不在场证明吗？”毛利小五郎正好抓住这句话，继续说参加竣工仪式的客人全部都是藤井秀美请来的，客人们互相之间都不熟识，所以两人以上共同行动的情况非常少，这就是她故意制造的全员都没有不在场证明的情况，因此事件发生后出现了24名嫌疑人，这是连续杀人案件中最大的诡计！但是在高井阵平坠楼的诡计中，藤井秀美出现了计算失误，她使用的钓线长度为120米，正巧是大厦的高度，电梯从最顶层下降到一层时应该能卷起所有钓线，她本想在自己带着住在18层的客人出现在大厅时让高井坠落。不过她没有考虑到钓线的延展性问题，钓线比其它类型的线具有更高的延展性，100米长度的钓线就能伸长到120米，而藤井秀美所用的从高井阵平的身体连接到电梯卷扬机的那段长度大约10米的钓线发生了延展，因此当电梯下降到一层时还多余2米的长度。发现这个失误的藤井秀美在晚会开幕仪式上发表讲话后，退场时就乘坐电梯下到了地下一层，让最后的2米钓线收紧使高井阵平坠落，在电梯的B1按钮上和她上交的钥匙上检验出相同的指纹就是铁证。此外坠落诡计还有一个藤井秀美没有预计到的失误，她本来在钓线上涂上了凡士林以便卷扬机回收钓线，但是这些凡士林都被天窗的窗框刮落，当时正好下起了雨，吸水性很高的线变得很容易拉断，结果连接环被卡在窗框上而钓线被拉断，无法密闭的窗户开始漏雨，察觉到这一点的五十岚亮辅去楼顶检查漏雨状况时发现了连接环和钓线两样证物。

毛利小五郎的推理中还欠缺能证明藤井秀美是犯人的决定性证据，怒不可遏的真中充指责藤井秀美杀死了她的父亲，而毛利小五郎却列举了现场的状况说明其死于自杀，但是死因却和这一系列事件有关。毛利小五郎请横沟警官大声朗读真中充收到的邀请函，上面写了石堂克明会参加竣工仪式的事情，而其他所有人的邀请函上并没有石堂的名字，这显然是因为犯人知道真中充是石堂克明的女儿的事情，故意让真中充来到仪式，然后以她为人质威胁石堂克明，如果石堂不自杀的话，就杀了真中充。藤井秀美承认了自己犯案的事实，毛利小五郎从犯人使用交换锁芯的方法制造密室的状况就想到了是她，根据川岛亮太所言，购买锁芯和总钥匙的限制非常严格，也只有身为大厦所有人的藤井秀美才能买到，而知道了这一点的高井阵平就成为了第一个牺牲者。



藤井秀美在被警方带走之前，毛利小五郎还向她确认了一些事情。高井的记事本上的记载的15年前当地有四个人自杀的事情属实，但是并没有因此产生谣传，藤井秀美把自己编造的流言告诉毛利小五郎，后来又以匿名信的形式投给了稻叶



某读者 转眼间，《掌机迷》已经两周年，看着它成长真的很甜。
读者资料 545005，广西壮族自治区



真也，是为了给自己的犯罪计划作铺垫，使几起与流言内容符合的事件给人留下被害者死于自杀的印象。藤井秀美出身于当地，母亲很早去世，由于开发计划的失败和父亲荒木源三郎代表民众申请赔偿的败诉，父亲和哥哥都自杀了。她只身一人留学美国期间从未间断过对此事件的调查，最后藤井秀美发现了作为开发计划中心的人是高井、坂本、伊藤和石堂，她为了复仇而制造了这一系列事件。不过杀害镰田友哉却在她的计划之外，当年的诉讼案件中，镰田作为辩方律师关根顺一的事务所成员而出席了庭审，他察觉到了藤井秀美的真正身份，因此也遇害。毛利小五郎根据石堂克明的遗书内容推测出藤井秀美其实也是石堂克明的女儿，母亲被石堂抛弃后改嫁荒木源三郎，但是由于受到被抛弃的打击，藤井秀美3岁的时候她服毒自杀了。藤井秀美写信把这些事情告诉了石堂克明，声明他的亲生女儿要来复仇，在石堂克明房间的烟灰缸里找到的纸张燃烧的灰烬就是这封信了。得知全部真相后，愤怒的真中充拿起刀想伤害藤井秀美，被横沟警官奋力阻拦住，天亮了，伏法的藤井秀美跟着警方离去。昨天，是她的生日，也是她母亲的忌日，孤零零的大厦就像是一座纪念已逝之人的纪念碑，矗立在黎明的晨光中……



不过事情还没有就此完结，一周后横沟警官在大厦里抓到了作为案件共犯的川岛亮太。毛利小五郎根据前四个案发现场都具有通风条件的情况推测犯人可能使用了氯仿（一种医学上常用的麻醉剂），犯人假装正常拜访被害者的房间，以种种理由把被害者骗到案发现场，使其被麻醉后制造出被害者自杀的假象，而案发现场打开通风设备是为了使具有独特气味的氯仿汽化后在现场不留下一点痕迹。最初遇害的高井阵平坠落前被放置在天台上，由于时值早春，海边的夜晚非常冷，时间久了以后被害人自然醒来的可能性非常高，因此作案时间段应该是推定死亡时间的一小时前，在这个时间段内藤井秀美有完美的不在场证明，可以据此判断这是共犯所为。藤井秀美交换锁芯后一直没有消灭证据，因此事后在大厦里取锁芯的人必定是共犯，横沟警官守株待兔抓到了共犯。至此，整个连续杀人事件终于真正落下帷幕。

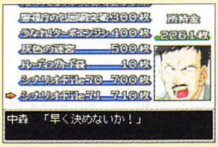


附加模式

游戏中最初只能选择剧情模式，通关后开启商店、小游戏、相片簿三个选项。用所得点数可以在商店中购买最后的70和71小节，追加揭穿共犯和正常剧情中没有出现的小插曲，例如小兰试穿衣服的情节，而出现在商店中的多数是没有在本作中没有出场的人物，灰原哀、远山和叶、工藤优作、真田一三等。本作中所有的小游戏必须在通关后购买，然后才能在小游戏模式中玩到，前四个小游戏演变自前作中的小游戏，4乘4拼图、寻找唯一式样的石像、滑板游戏想必玩过前作的人都很熟悉，捕捉机器猴的小游戏变成了突破警视厅包围网，不过玩法还是一样的，灰色迷宫是本作新增加的小游戏，玩家需要操纵灰原哀取得钥匙突破迷宫。所有的小游戏仍然分为难度递增的16级，全S评价通关后获得的点数并不足以购买商店中的所有物品，想达到100%收集的话，其余的点数必须通过玩小游戏来获得。相片簿中有各种背景图片、游戏音乐等收集，也都通过商店购买来获得，每次花10点的点数购买能随机获得其中的一部分，类似游戏王抽卡规则，追求完美的玩家就要多花工夫了。





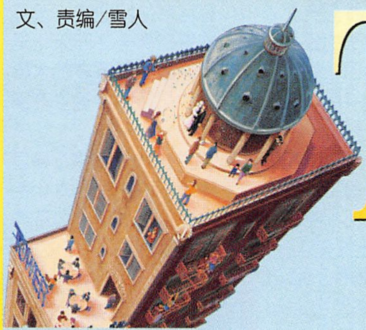






黄智良	幽默可以玩笑人生，游戏可以陶冶性情。
读者资料	16岁，男，528329，广东佛山顺德区均安镇沙头村白莲路北三巷3号，兴趣：打机、打球

文、责编/雪人



The Tower SP

NINTENDO	SLG	64M
2005.04.28	4800日元	1人用

GBA

就掌机这个范畴来说，模拟建设类游戏算不上多，这次由任天堂推出的这款游戏堪称此类游戏中的经典之作。在游戏中，玩家将成为“山之内房地产开发公司”的总负责人，任务是为公司的董事长山之内先生建造一座集办公、住宿、餐饮、娱乐于一身的超大型综合办公大厦（不知为什么，忽然很无厘头地想起了《功夫》中的“猪笼城寨”！）。玩家要在不断增加大厦住客的同时努力扩大大厦的规模，并且最终使这座大厦获得"TOWER"的称号！有志在房地产上大展拳脚的朋友们，就请和我一起来建设我们的“猪笼城寨”……不，是建设我们的超级办公大厦吧！



人物介绍

在工程开工之前，我们首先会见到人称“山爷”的大厦业主——山之内先生。这位山之内先生除了会让我们知道自己的任务和交给我们一亿五千万日元的建设资金之外，还会让我们练习一下如何建设大厦。日语过硬的玩家不妨选择“レッスンをうける”来按着山之内先生的指导来尝试一下，日语不好的玩家们最好还是选择“レッスンをうけない”跳过这个练习。练习结束后，山之内还会为我们进行一番要点讲解，而且以后每次大厦升级后出现新的情况时，他都会来为我们进行讲解。不过，还是让我们一路选择每页最下方的选项跳过山之内老先生繁琐的讲解，来看一看我们下面的汉语教程吧！（选项中的“前に戻る”为返回上一页，“次へ進む”为进入下一页，“说明を終了する”为结束山之内的讲解。）





大厦状况

要想建设好大厦，我们就要先了解一下大厦的相关情况。初始阶段的大厦占地面积为36格，当升级为二星级大厦时将扩大为60格，大家在建设之前要注意这一点。大厦的高度为地下五层，地上五十层。除此之外，大厦的电力供应也是一个很重要的因素，玩家在增加设施时要考虑当前的电力情况。当电力不足时，大厦将会停电，只有花钱增强供电力才能继续建设。大厦的等级共分为5个等级，随着大厦等级的增长，玩家可以获得资金并且会增加新的设施，具体情况如下（增加的设施将在后文详细说明）：

大厦等级	升级要求	获得资金
1星级	大厦住民达到200人	1亿5000万日元
2星级	大厦住民达到450人	2000万日元
3星级	大厦住民达到1200人	3000万日元
4星级	1、大厦住民达到2000人。 2、建成"大圣堂"并且有住民在其中举行婚礼。	4000万日元
TOWER级	无	无

官朝明	光辉之里程，年年走好，年年月月与你相伴，两年后再同贺。
读者资料	19岁，男，525200，广东省高州市高州中学高三4班，兴趣：玩游戏

大厦建设

了解了大厦的基本情况之后，我们来了解一下工程的操作方法及系统菜单。首先让我们来了解一下大厦画面的情况。

1、当天具体时间：和现实生活中一样，游戏中的每天也是24小时，大厦中不同的人员活动和设施的开放时间各有不同。通常每天的晚上1点钟到第二天早上8点钟的时间流逝速度要比其他时间段快一些，此外，在此画面中按住A键不放可以加快时间流逝的速度。

2、当前日期：游戏中的一年分为四季，但是每个季节只有三天，分别是平日1、平日2和休日，大厦中人员的活动内容随着日期变化。

3、当前持有资金。

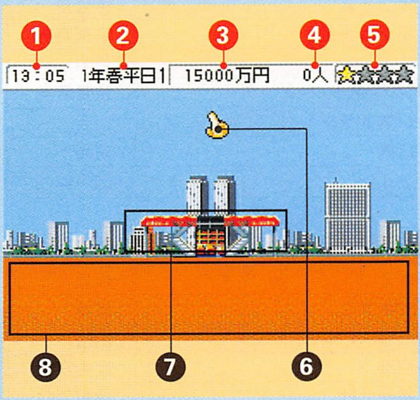
4、当前大厦中的人数。

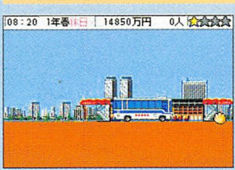
5、大厦的等级。

6、光标的位置。

7、目前大厦的状况。

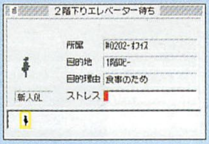
8、大厦的地下部分。

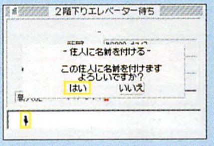


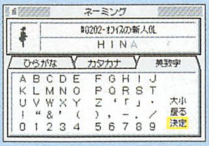


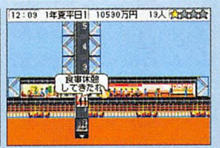
在大厦的画面中，我们可以用方向键来控制光标的移动，当光标停留在一楼大厅的两头时，会出现如图中的手掌形状，这时按住A键即可通过方向键来扩大大厦的占地面积。在大厦画面中，对楼道中活动的人员按A键可以进入人员观察模式，按B键可以进入设施观察模式；按一下R键会出现建设设施选择模式；按两下R键可以进入模式切换；按L键可以消除或恢复画面顶端的资料条；按START键可以进入系统菜单；按SELECT可以进入情报画面，下面让我们看一下它们的具体用处。

1、人员观察模式：在人员观察模式中，我们可以看到当前人物的状况，其中最重要的一项指标就是"ストレス"（紧张程度）。当这项指标过高时，该人员可能会离开大厦。在这个画面中再按A键并选"はい"可以给这个人取名字，此后我们就可以看到她的位置以及她当前的活动内容及想法。

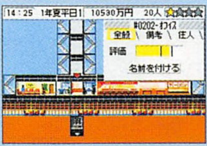


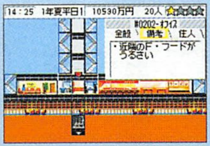


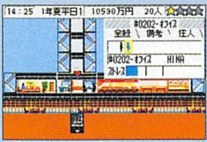




2、设施观察模式：按A键可以查看光标所在位置上的设施和设施内部人员的具体情况，但是这些设施中不包括电梯，它的查看方法我们将在后文说明。其中"全般"中可以查看该设施当前的状况，还可以给该设施取名字；"备考"中可以查看设施的具体情况；"住人"中则可以查看每个人的具体情况，还可以给人员改名字。



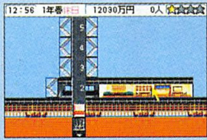




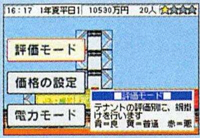


3、建设设施选择模式：在这个模式中，通过方向键选择好要添加的设施后，将其移动至合适的位置按A键即可添加新的设施，各项设施的详细资料我们将在后文讲解。

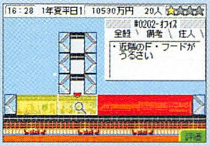
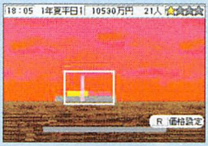
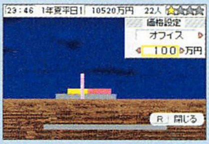




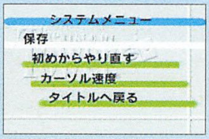
4、模式切换：这里共有"評価モード"（评价模式）、"価格の設定"（价格设定）和"電力モード"（电力模式）三个选项。在评价模式中我们可以直接查看所有设施的评价，蓝色为好，黄色为普通，红色为差。在价格设定中，

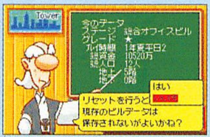
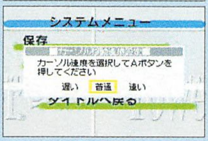
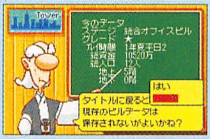


我们可以调整各项收费设施的收取费用。在电力模式中，我们可以直接查看各项设施的耗电情况，蓝色为小，黄色为中，红色为大。

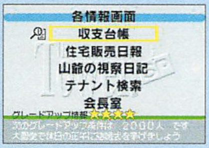





5、系统菜单："保存"当然是存档的意思；"初めからやり直す"则是让玩家放弃现有的进度重新开始建设大厦；玩家可以在"カーソル速度"选项中调整光标移动的速度，从左向右依次为慢、普通和快；"タイトルへ戻る"是让玩家放弃当前进度返回到标题画面。

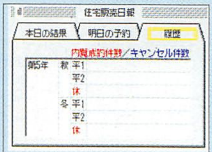
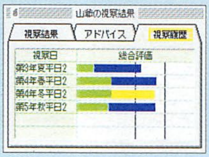


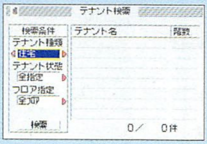
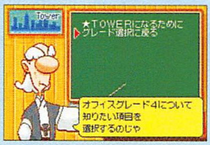
6、情报画面：在这个模式中，我们可以查看大厦的各种相关情报。我们可以在"收支台帐"中查看大厦的收支状况，在"住宅販売日报"中查看近期的住宅预约状况。"山爷の视察日记"在最初并不出现，当我们建设大厦到一定程度之后，山爷就会不定期地前来视察，我们应该尽量争取获得好的评价，而





在这个选项里我们就可以查看以前的视察结果。在"テナント检索"这个选项中，我们可以查询大厦中设施的情况，由于有分类查找功能，所以比较方便（检索条件详见表格）。而在"会长室"中，我们可以请山爷来给我们讲解一些大厦建设的要点。菜单画面最下方的是大厦当前的级别和下次升级的条件。

—— テナント**种类** ——

全指定	全部种类
オフィス	办公室
ホテル客室	宾馆客房
住宅	住宅
ファーストフード	快餐店类
レストラン	饭店
店铺	商场
トイレ	洗手间

—— テナント**状态** ——

全指定	全部种类
ゴミ	垃圾
ゴキブリ	蟑螂
扫除	清洁
盗难	发生窃案
持株会社	持股公司
退去	离开
满员	满座
移动不可	不能移动
ピアトゥーピア	设施网络
名前	名称

建筑物介绍

看过前面的菜单讲解和建设方法之后，下面再让我们来看看大厦中的各种设施。大厦中的设施可以分成八个大类，每一类都有其不同的作用，下面就让我们详细了解一下。

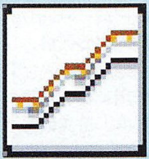
一、移动アイテム

要想建设一座摩天大厦，那么大厦里的移动设施就必不可少。如果缺少了连接各个楼层的楼梯和电梯的话，别说大厦的用户们觉得不方便，就是大厦里的工作人员也不能很迅捷地为用户提供服务。大厦里的移动设施一共有四种，下面是它们的具体资料。



陆帅达	游戏是我的快乐，但学习是唯一的快乐的保证。在学习之余看一看《掌机迷》，心中又增加了快乐。
读者资料	15岁，男，232001，安徽省淮南实验中学二14班，兴趣：打电脑、SP

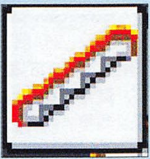
◆1、阶段：楼梯



出现时间：一星大厦
建造费用：50万日元
维护费：无
最大建造数量：60
占地面积：高1层、宽5格

作用：作为连接楼层的最基本的移动设施，楼梯因其造价低廉而在游戏的早期显得非常实用。一个楼梯可以连接两个楼层，但是它只能连续连接三个楼层，也就是说从一楼大厅开始修建楼梯只能连接到三楼，三楼以上则需要依靠电梯。不过，如果玩家能够充分利用楼梯将大厦内的诸如洗手间、商店等服务设施与办公室、住宅等地方连接成设施网络的话，那么还是可以有效地提高人员的移动速度，为电梯减轻负担。不过，当大厦内的人员使用楼梯时，其紧张程度将会增加，大家要多加小心。

◆2、スカレーター：自动扶梯

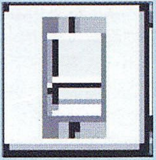


出现时间：二星大厦
建造费用：300万日元/台
维护费：50万日元/季度
最大建造数量：60
占地面积：高1层、宽5格

作用：自动扶梯的作用与楼梯类似，但是它可以连续连接4个楼层，而且它给使用人员带来的紧张感比楼梯要小得多。它的缺点是只能在大厅、快餐店、饭店、商店、洗手间和电影院等特殊场所修建，而且花费较楼梯贵的多。

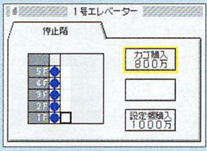
在这里要特别强调一点：楼梯和自动扶梯的最大建造数量是合在一起计算的。也就是说，在二者最大建造数量为60的情况下，如果我们修建了一台自动扶梯，那么楼梯的最大建造数量就会变成59。大家在修建楼梯和自动扶梯时一定要记住这一点，以免造成不必要的麻烦。

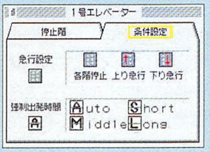
◆3、エレベーター：电梯



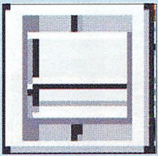
出现时间：一星大厦
建造费用：2000万日元
增加费用：800万日元/台
最大建造数量：5
占地面积：高1－－20层、宽2格

作用：电梯可以快速地在20个楼层之间运送大厦中的人员，每个电梯吊笼一次最多可以运送21个人。在最初情况下，每部电梯只有一个吊笼，我们可以通过将光标对准电铁连续按两下A键来对电梯进行调整。在电梯调整模式中，我们除了可以花钱来为电梯的吊笼增加到最大值－－4个，还可以购买电梯设定栏来控制电梯的走向。其中急行设定选项由左向右依次为每层都停、加速上升和加速下降；而强制出发时间则分为：Auto（随意）、Short（短）、Middle（普通）、Long（长）。





◆4、特大エレベーター：特大型电梯



出现时间：三星大厦
建造费用：4000万日元
增加费用：1500万日元/台
最大建造数量：1
占地面积：高1－－55层、宽3格

作用：其作用与电梯类似，最多可拥有4个吊笼，但是每个吊笼的最大运载人数为42人。需要注意的是，它虽然在地下仍然是每层都停，但是在地上则是只在整十的楼层停，这就限制它只能用来实行人员分流。

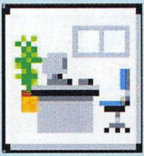


二、オフィス系设备

在现代社会中，通常一座综合性的摩天大厦里是一定不会少了办公室的，我们的这座大厦当然也不能免俗，下面就来看看相关设施的情况。



◆1、オフィス：办公室



出现时间：一星大厦
建造费用：400万日元
默认使用费：100万日元/季度
最大建造数量：无限大
占地面积：高1层、宽6格

作用：办公室的使用费用在每季度20万日元－－150万日元之间，我们可以根据情况在价格模式中进行调节。它不仅本身每个季度能为大厦带来盈利，它还能提高其它诸如饭店、商店的盈利。每个办公室里可以容纳6个人，当人满时就需要我们建设新的办公室。在某些情况下，我们可以花钱为暂时租不出去的办公室做广告。有的时候，我们也可以购买大厦中一些公司的股票，但是一旦购入的话，就要防止该公司因为不满意大厦的状况而离去。办公室需要有人来打扫，否则会出现蟑螂等不良事件，因此，房屋清扫室就变得十分重要了。

◆2、ビル清扫室：房屋清扫室



出现时间：一星大厦
建造费用：500万日元
维护费：20万日元/季度
最大建造数量：6
占地面积：高1层、宽10格

作用：房屋清扫室的作用是可以在休息日派人打扫大厦中的办公室和厕所，保持大厦清洁，防止发生

徐光跃 《掌机迷》把喜欢的人联系在了一起，如同屏幕与按钮。
读者资料 14岁，男，333000，江西省景德镇市西郊街月丘里小区9栋104号，兴趣：看书、玩游戏

蟑螂危害等事件。每个房屋清扫室最多可以容纳6名清洁工，每个工人每季度要花费20万日元。在建设大厦的过程中，我们要根据情况及时地调整房屋清扫室及其内部员工的数量。不过其总数量只有6个，这也在一定程度上限制了大厦中办公室的数量。

三、ホテル系设备



既然大厦中有了各种各样的公司，那么它们就少不了要和外面发生商务往来，也就难免会有一些外地的商人会到大厦来。为了最大程度地为客户提供最优质的服务，我们的大厦中还可以开设宾馆，提供住宿服务，下面就来了解一下相关的一些设施。

◆1、シングルルーム：单人客房



出现时间：三星大厦
建造费用：200万日元
住宿费：20万日元/日
最大建造数量：无限大
占地面积：高1层、宽4格

◆2、ツインルーム：双人客房



出现时间：三星大厦
建造费用：500万日元
住宿费：30万日元/日
最大建造数量：无
占地面积：高1层、宽6格

作用：单人客房是宾馆中最基本的组成部分，从每天的17点开始向客人们开放。客房需要打扫，否则在3日之后会出现蟑螂等不良事件。双人客房比单人客房创造的利润高一些，但是在其他方面两者几乎完全相同，这里就不多说了。

◆3、客室清扫：客房打扫



出现时间：三星大厦
建造费用：500万日元
维护费：20万日元/日
最大建造数量：6
占地面积：高1层、宽10格

作用：既然有客房，就少不了客房服务。客房打扫可以保持客房的清洁，防止发生蟑螂出现等不良事件。每个客房打扫站最多可以拥有6名清洁员，每个清洁员的费用是20万日元。

◆4、男性用サウナ：男用桑拿浴室



出现时间：三星大厦
建造费用：100万日元
维护费：5万日元/季度
最大建造数量：16
占地面积：高1层、宽4格

◆5、女性用サウナ：女用桑拿浴室



出现时间：三星大厦
建造费用：100万日元
维护费：5万日元/季度
最大建造数量：16
占地面积：高1层、宽4格
作用：桑拿浴室可以大大降低来住宿的旅客的紧张程度，每次最多可以同时供6人使用。

四、住宅系设备



大厦中除了可以修建办公室、宾馆等设施外，还可以建造住宅来提供给大厦内外的人员，相关设施的详细情况如下：

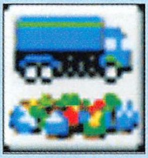
◆1、住宅：住宅



出现时间：一星大厦
建造费用：800万日元
默认出售价格：1500万日元
最大建造数量：无限大
占地面积：高1层、宽10格

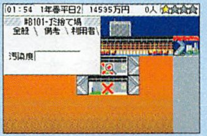
作用：大厦中的每一个住宅最多可以同时居住三个人，其售价在400万日元--2000万日元之间，我们可以调整。与办公室的每个季度收取费用不同，住宅只能一次性售出来赚取利润。相比之下，如果我们在短期内需要用钱的话，可以建造几间住宅；但是从长远的角度来看，多建一些办公室才是我们应该注意的。住宅在出售之前一般会有人来预约看房，如果看后觉得合适便会入住。如果大厦内的设施造成住宅内住民的不满爆发，他们会搬走，同时也会造成我们的经济损失。

◆2、ゴミ舍て场：垃圾处理站



出现时间：一星大厦
建造费用：75万日元
维护费：10万日元/季度
最大建造数量：无限大
占地面积：高1层、宽6格

作用：大厦中住宅里的住民们会制造垃圾，为了处理这些垃圾就有必要修建垃圾处理站。我们要根据住宅的数量调整垃圾处理厂的数量，因为如果由于垃圾处理站数量过少而导致住民无法清理家中垃圾的话，将会发生蟑螂出现等不良事件。另外需要注意的是：垃圾处理站只能在地下修建，我们要注意为其留出足够的空间。



五、商用アイテム

现在大厦里既有住民也有在这里上班的人员，如果不能提供一些商用设施的话，那么他们的生活可就不方便了。这些商用设施在为大厦的人员提供服务的同时也可以为大厦创造利润，不过它们的盈利除了其自身的位置之外，很大程度上也收到大厦中的人数及人员构成的影响。当商用设施的客源不

石文	没有《PG》，就会被BOSS骗得哭天喊地。
读者资料	16岁，男，618000，四川省德阳市香山巷65号附19号，兴趣：PLAY GAMES

足时，系统会提示我们通过连按A健来招揽顾客。大厦里可以建设的商用设施共分三大类，分别是：快餐店类，饭店类和商店类。这三个大类中还包括着不同的小类，下面是它们的详细资料。

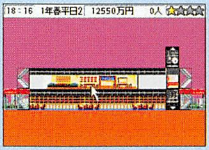


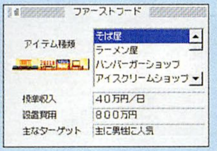
◆1、ファーストフード：快餐店类

出现时间：一星大厦
建造费用：1000万日元左右
正常收入：40万日元/日
最大建造数量：20
占地面积：高1层、宽14格



作用：快餐店的营业时间是每天的10点——21点，在这段时间里，它可以为大厦内的人员提供餐饮服务。每个快餐店最多可以同时接待40人，如果经常客满的话我们就可以考虑修建新的快餐店。否则，如果有大量人员到大厦外用餐的话，不仅不能提高大厦的收入，还会造成电梯拥堵，使大厦内人员的紧张程度上升。快餐店共分为五种，具体情况如下：



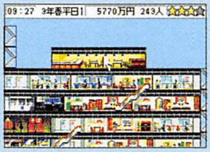


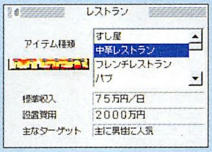
日文名称	中文名称	标准收入	建造费用	主要客人
そば屋	荞麦面馆	40万日元/日	800万日元	男性客人为主
ラ－メン屋	拉面店	40万日元/日	1000万日元	年轻客人为主
ハンバ－ガ－ショップ	汉堡屋	40万日元/日	800万日元	受年轻客人欢迎
アイスクリ－ムショップ	冷饮店	40万日元/日	800万日元	受年轻女客人欢迎
カフェ	咖啡馆	40万日元/日	1000万日元	受女客人欢迎

◆2、レストラン：饭店

出现时间：三星大厦
建造费用：2000万日元左右
正常收入：75万日元/日
最大建造数量：20
占地面积：高1层、宽14格







作用：与快餐店不同，饭店的营业时间是每天的17点——23点，与快餐店相同的是，每个饭店最多可以同时接待40人。快餐店共分为五种，具体情况如下：

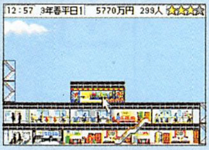
日文名称	中文名称	标准收入	建造费用	主要客人
すし屋	寿司店	75万日元/日	1600万日元	受中年人欢迎
中华レストラン	中国餐馆	75万日元/日	2000万日元	男性客人为主
フレンチレストラン	法式餐厅	75万日元/日	1600万日元	受女性客人欢迎
パブ	酒吧	75万日元/日	1600万日元	受年轻客人欢迎
ファミリ－レストラン	家庭饭店	75万日元/日	2000万日元	受年轻客人及有孩子的客人欢迎

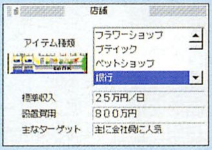
◆3、店铺：商店

出现时间：三星大厦
建造费用：800万日元
正常收入：25万日元/日
最大建造数量：20
占地面积：高1层、宽8格



作用：商店的营业时间是每天10点——21点，在这段时间里，商店可以为大厦内的人员提供多种服务。一间商店最多可以同时接待40人，而多达11个种类的商店应该可以满足大厦内人员的不同要求。





日文名称	中文名称	标准收入	建造费用	主要客人
フラワ－ショップ	鲜花店	25万日元/日	600万日元	受女客人欢迎
ブティック	女装店	25万日元/日	600万日元	受办公室女性欢迎
ペットショップ	宠物店	25万日元/日	700万日元	受有孩子的客人欢迎
银行	银行	25万日元/日	800万日元	受公司职员欢迎
药局	药房	25万日元/日	700万日元	受女性客人欢迎
メンズショップ	男士用品店	25万日元/日	600万日元	受男性客人欢迎
スポ－ツショップ	运动商品店	25万日元/日	600万日元	受年轻客人欢迎
电气屋	电器行	25万日元/日	600万日元	受男性客人欢迎

日文名称	中文名称	标准收入	建造费用	主要客人
ヘアサロン	发廊	25万日元/日	600万日元	受年轻客人欢迎
本屋	书店	25万日元/日	700万日元	受中年人欢迎
邮便局	邮局	25万日元/日	800万日元	受公司职员欢迎

六、都市机能



为了使大厦中的人员得到更好的服务，有一些设施是必不可少的。虽然它们会花费我们不少的资金，但是它们确实是保证大厦良性发展的必要设施。

◆1、トイレ：洗手间



出现时间：一星大厦
建造费用：100万日元
维护费：15万日元/季度
最大建造数量：32
占地面积：高1层、宽5格
作用：在任何一个建筑物中，洗手间都是必不可少的，大厦中的办公室工作人员和商场中的顾客等人员都要使用洗手间。每个洗手间最多可以供9人同时使用，外面最多可以有9个人等候。通常情况下大厦的房屋清扫人员会在休息日打扫洗手间，如果平时发现洗手间太脏的话，我们可以通过连按A键来进行清洁。

◆2、自动販売机：自动售货机



出现时间：三星大厦
建造费用：50万日元
维护费：1万日元/季度
最大建造数量：32
占地面积：高1层、宽4格
作用：自动收获机是为了满足在大厦中住宿的旅客的要求而建立的。它不能直接为大厦创造利润，但是它可以降低旅客的紧张程度。

◆3、医疗室：医院



出现时间：二星大厦
建造费用：3000万日元
维护费：200万日元/季度
最大建造数量：6
占地面积：高1层、宽16格
作用：建立和维持医院所花费的费用比较高，但是医院可以为状态差的办公室人员恢复状态，大幅度地降低他们的紧张程度。一家医院最多可以同时接待40个人，由于其最大建造数量较少，我们在建设时要注意选择合适的地点。

◆4、驻车场誘導路：停车场通道

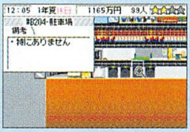


出现时间：二星大厦
建造费用：500万日元
维护费：100万日元/季度
最大建造数量：1
占地面积：高1层、宽10格
作用：在现代生活中，拥有汽车的人越来越多，为了满足有车族的要求，我们就必须建设停车场，停车场通道的作用是引导车辆进入停车场。停车场通道只能从地下一层开始建立，并且可以通过向下拉伸的方法来扩展。要想拆除停车场通道，可以通过向上拉的方法来完成。将停车场通道减少为一层时，即可以通过拆除选项来彻底拆除停车场通道。

◆5、驻车场：停车场



出现时间：二星大厦
建造费用：30万日元
维护费：无
最大建造数量：100
占地面积：高1层、宽2格



作用：停车场主要是为了满足办公室人员的要求而设定的，它只能建立在地下，而且必须与停车场通道连接起来。在建设停车场时，可以先按住A键再用方向键左右移动来建立连续的停车场。

◆6、警备室：警卫室



出现时间：一星大厦
建造费用：1000万日元
维护费：30万日元/日
最大建造数量：6
占地面积：高1层、宽10格
作用：为了保证大厦的安全，我们可以建设大厦警卫室。每个警卫室最多可以雇用3名警卫，他们的主要职责是在夜间巡视大厦，保证大厦的安全，如果遇到火灾的话他们还可以负责灭火。如果大厦中不设警卫或者是警卫不足的话，那么某些设施内可能会发生盗窃事件。发生了盗窃事件的设施必须尽早拆除，否则它的存在将会增加附近用户的紧张程度。当然，只要我们及时调整警备室及其内部人员的数量，这种情况是完全可以避免的。

七、大规模设备



大厦中除了一些常规的设施外，还有一类设施叫做"大规模设备"。这类设施作用比较特殊，它们有的可以为大厦带来更多的客人，有的能为大厦带来更多的收入，还有的则是达成最终级别的必要设施。

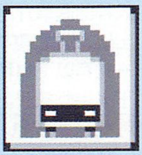
◆1、大圣堂：大教堂

董文浩	两年后，大二，在大学宿舍里课桌上看着你，谢谢，虽然这两年经历了有掌机又失去它的历程，但因为你的陪伴，生活增添了一抹游戏的亮点。
读者资料	21岁，男，250100，山东省济南市洪家属3号283信箱，兴趣：GAMES



出现时间：四星大厦
建造费用：3亿日元
维护费：无
最大建造数量：1
占地面积：高4层、宽18格
作用：大教堂是一个特殊的建筑，必须建立在大厦的40层以上。大厦内的人员可以到大教堂内进行礼拜，如果在休息日的中午之前能够聚集一定的礼拜者的话，就可以举行婚礼。需要注意的是，一旦建立了大教堂那么就不能继续向上扩展大厦，所以我们在将大厦扩展到我们满意的层数之前，最好不要轻易修建大教堂。

◆2、地下铁驿：地铁站



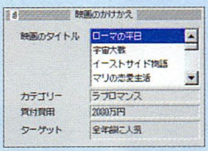
出现时间：三星大厦
建造费用：1亿日元
维护费：1000万日元/季度
最大建造数量：1
占地面积：高2层、宽20格
作用：地铁站只能建立在可以通地铁的最下一层，建立地铁站不但可以方便办公室的员工的交通，减少停车场的占地面积，还可以增加商业设施的客流量，为大厦增加收入。

◆3、映画馆：电影院



出现时间：三星大厦
建造费用：5000万日元
维护费：无
最大建造数量：1
占地面积：高2层、宽20格
作用：电影院每天可以放映两次电影，第一场电影的放映时间是13点——16点，第二场的放映时间是17点——20点。由于电影院的来客比较多，所以在它旁边建立商业设施的话，可以提高大厦的收入。电影院可以通过放映不同的电影来吸引客人，要想更换电影可以在电影院观察模式中将光标停留在电影内容上按A键进入电影更换模式。电影院中共有8部电影供我们选择，每部电影的花费不同，效果也不同，具体见下表。





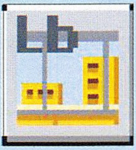
电影名称	中文译名	电影类别	支付费用	主要客人
ローマの平日	罗马工作日	爱情传奇类	2000万日元	受全部年龄人欢迎
宇宙大战	宇宙大战	宇宙冒险类	2000万日元	受男性和有孩子的观众欢迎
イーストサイド物语	贫民区故事	暴力动作类	2000万日元	受情侣和夫妇欢迎
マリの恋爱生活	玛丽的恋爱生活	恐怖类	2000万日元	受年轻情侣和夫妇欢迎
兽たちの沉默	野兽们的沉默	超恐怖类	1000万日元	受成年人欢迎
电子头脑の男	电子脑男人	间谍类	1000万日元	受男性和孩子欢迎
男たちの掟	男人们的规则	动作类	1000万日元	受男性欢迎
マイナーリーグ	二流职业棒球队	喜剧类	1000万日元	受有孩子的观众欢迎

八、特殊设备



除了上面介绍过的七大类设施之外，大厦中还有一类特殊设备，它们的作用可以说是非常重要的，下面就让我们一起来看一看。

◆1、スカイロビー：高层走廊



出现时间：三星大厦
建造费用：15万日元/格
维护费：无
最大建造数量：无限大
占地面积：高1层、宽1格



作用：高层走廊只能在地面上的整十的楼层中修建，它是我们用来连接移动设备（主要是电梯）的重要设施，作用十分重要。前面说过，普通电梯只能帮助人们在20层楼之间活动，而大型电梯只能在整十的楼层停留，为了能够让人们向更高的楼层移动而使大厦得到更好的扩展，我们就要在那些整十的楼层中修建高层走廊，用它将大型电梯和普通电梯连接起来。修建高空走廊时，可以在选定它的图标后按住A键再用方向键左右移动来连续修建。而在拆除它时，我们只能将那些连在一起的走廊一次性全部拆除。

◆2、テナント撤去：拆除设施



出现时间：一星大厦
建造费用：无
维护费：无
最大建造数量：无
占地面积：无
作用：顾名思义，这个选项的作用就是将我们不需要的大厦设施拆除。拆除的方法是选中了拆除选项后，将光标停留在要拆除的设施上按A键即可。

好的，对大厦建设方法的介绍到这里就告一段落。经过了上面的介绍，相信大家应该已经掌握了建设综合办公大厦的基本方法，下面就请大家去建设自己心目中理想的大厦吧！

夏士禹	中国的游戏应是最多的，望《PG》借助媒体之力，督促中国厂商多发行中文游戏，造福于中国玩家！
读者资料	17岁，男，161200，黑龙江省富裕县消防队南200米中心路超市，兴趣：电脑

任天狗饲养指南



NDS	NINTENDO	SLG	对应触笔
	2005.04.21	4800日元	1-2人用

文·责/暗凌





欢迎来到任天狗之家，首先让我们来参观一下活泼可爱的小狗吧，选择下面的“参观”，就可以看到达克斯、吉娃娃和柴犬在一起追逐嬉戏，轻点下屏幕的小狗图像，就会出现摄像机标志，上屏幕的画面相应切换为这条小狗的近景或特写。轻点圆形图标后，三只小狗就会争先恐后的跑过来，现在就可以摸摸小狗了，怎么样？是不是觉得这些小狗都很可爱呢？

参观完以后，点左上角的箭头返回，这次选择“购买”，就可以带心爱的小狗回家了，根据游戏版本的不同，初始时能购买小狗的种类也不同。现在大家看到的是《达克斯犬与朋友们》版，可以选择的小狗是小型达克斯犬、哈巴狗、小型史柔查梗、约克夏梗和德国牧羊犬5种，《吉娃娃与朋友们》版里能选择的是吉娃娃、狮子狗、查理斯王骑士犬、拉布拉多猎犬、小猎兔犬，《柴犬与朋友们》版里能选择的是柴犬、彭布罗克威尔士柯基犬、玩具型贵宾犬、小型笃宾犬、设得兰牧羊犬。



选择其中一种小狗，点进去以后可以看到该犬种的简单介绍，可供选择的三只小狗性别随机出现，选定其中一只的话就可以看到小狗的性格，一共有以下15种性格，选中喜欢的小狗就可以买下来带回家了。

気だてのよい	脾气很好
性格の明るい	性格开朗
情热的な	热情开放
阳气な性格	活泼可爱
わんぱくな	爱恶作剧
おっとりした	老实稳重
やんちゃな	调皮撒娇
マイペ–スな	安静文雅
怖いもの知らず名	无所畏惧
やさしい性格	性格温柔
甘えん坊な	撒娇惧生
がむしゃらな	顽固
爱情ゆたかな	感情丰富
天真らんまんな	天真烂漫
のんびりやな	安静贤淑







小狗带回家以后要先教它记住自己的名字，有没有想好要给小狗起什么名字呢？接下来，离麦克风15厘米左右清楚地喊出它的名字，在小狗头顶上方的麦克风图标小计时器时间结束前说完，注意不要说得太快哟，小狗听懂以后就会以叫声回应你，同时会有一个黄色灯泡符号出现在小狗的头顶上方，用触笔点住灯泡符号拖到小狗的嘴边，小狗会吃掉它，这样有助于小狗记住你的口令。

朱海涛	游戏无国界！对于家人，今天是我的生日（4月21日），但作为玩家拿到PG才是生日！
读者资料	20岁，男，450002，河南郑州东风路桃李园学生公寓7529室，兴趣：游戏

I LOVE DOG I LOVE DOG I LOVE DOG I LOVE DOG I LOVE DOG I LOVE DOG



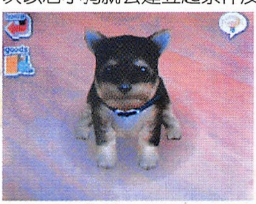


一定要注意的是，每次要以同样的音调发音，否则小狗听不懂，屏幕上就会出现问号符号，出现红色问号的时候说明小狗没有听懂口令，出现蓝色问号的时候说明小狗把这句口令与其它口令弄混了。要尽量避免这种情况，尤其是小狗听不懂的时候，不能因此着急而使发口令音调发生变化。

照上面的方法重复几次以后，小狗就会记住你的声音，头顶上方出现星光符号，然后就可以把小狗的名字记录下来，使用与PictoChat一样的键盘输入小狗的名字，确定以后就OK了，小狗一直不会忘记自己的名字。以后对着麦克风叫小狗的名字，在远处玩耍的小狗就会听到然后回头，再喊几次以后小狗就会向你跑过来了哟！对着麦克风吹口哨或者轻点下屏幕也有同样效果。

需要说明的是，即使用中文喊小狗的名字也可以，系统识别语音的时候不要求语言种类，只要发音清楚就可以了，想必这一点对广大玩家来说是个非常棒的消息吧！

接下来教小狗做简单的动作——“坐下”（おすわり），首先从上往下抚摸小狗的头部，过一会儿以后小狗就会自己坐下，当这个动作出现时，屏幕右上角出现灯泡图标，点一下这个图标，然后对小狗发出“坐下”的口令，和教小狗记住名字时一样，发音清楚让小狗听懂。重复几次以后小狗就会建立起条件反射记住这个口令和对应的动作，同样使用键盘记录下这个动作的名称就可以了，教小狗做动作时喊口令同样可以使用中文。



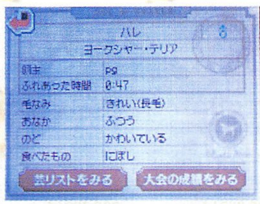


小狗记住以后，试试看对它发口令让它坐下，成功了吧！当小狗成功完成动作以后，左右摸摸它的头表示“做得好”，当出现星光符号的时候就可以停了，每次都这样摸摸小狗，可以增强和小狗的感情哦！

和小狗一起的生活，就这样有一个简单的开始，请接着往下看吧！



在家里的主界面，上屏幕是室内的小狗和当前时间，这个时间与NDS的时钟设置相同，下屏幕左上角是存档，下面依次是物品清单和出门，点中间的圆形图标可以叫小狗过来，点右下角小狗图标时上屏幕切换为特写，点下面的小狗名字可以查看小狗状态。用方向键和ABXY四个键可以旋转上屏幕图像的角度及缩放，家里最多可以养三只小狗。

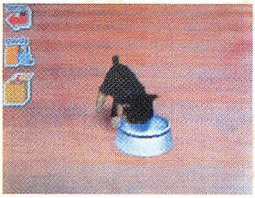


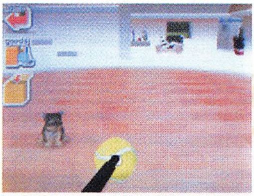
小狗状态界面从上到下依次是：小狗名字和性别、犬种、主人名字、接触时间、狗毛清洁度和长度、满腹度、干渴度、吃过的东西，最下面左边是小狗记住的动作列表，右边是参加大赛的成绩。小狗分为长毛和短毛两种，购买清洁工具和洗澡香波的时候都要注意适用于长毛犬还是短毛犬，狗毛清洁度为非常干净（とてもきれい）、干净（きれい）、普通（ふつう）和不干净（よごれている）。满腹度为饱（まんぷく）、普通（ふつう）、饥饿（すいている）和很饿（ヘコヘコ）；干渴度为不渴（うるおっている）、普通（ふつう）、渴（かわいている）和很渴（カラカラ）；吃过的东西为干狗粮（ドライフード）、湿狗粮（ウェットフード）和垃圾（なんこつあげ）等。

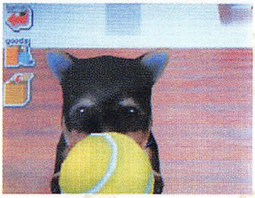


小狗干渴的时候，进入物品清单点选第二行的“照顾”，选择水就可以了，小狗会跑过来喝个痛快，肚子

李佳	两年的岁月里，你陪我度过了一个又一个漫长的夜晚，即使我身处异地，也会默默地祝福你！
读者资料	16岁，男，037005，山西大同山橡集团子弟学校初三4班，兴趣：PG、《动新》、掌机



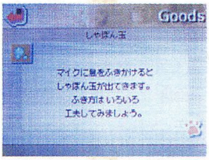




饿的时候选择狗粮可以喂饱小狗，这两种物品都是只能使用一次的，剩下的部分不会被再次利用，点屏幕左边的第三个图标可以把东西收起来。

小狗吃饱喝足以后，和小狗一起来玩吧！物品清单里第一行是运动器材、玩具、饰品，第三行是音乐、钟表、其它，家里相对狭窄，不能玩飞盘，选运动器材里的网球一起玩吧。用笔点住网球扔出去，小狗就会追过去，快接近的时候停下来，左看右看以后扑上去咬住，这个时候把小狗叫回来，摸摸它的头，然后点住网球就可以拿回来，然后继续扔出去让小狗捡。小狗每次把网球叼回来以后，都不要忘记摸摸它的头表示赞赏，这样的话小狗会很乐意让你拿走网球再度扔出，这也算是为训练小狗接飞盘而打基础吧。

点物品旁边的问号可以查看该物品的使用方法，比如玩具里的泡泡，对着麦克风吹气就能连续吹出很多肥皂泡，刚开始小狗会离得远远的吠叫，等它不害怕肥皂泡以后就会试着用鼻子去碰泡泡，或者跳起来去抓。





选择饰品可以给小狗戴上项圈、蝴蝶结等装饰物，雄性小狗戴上项圈威武气派，雌性小狗戴蝴蝶结很可爱，以后还能获得各种饰物，比如帽子、百合花等等。

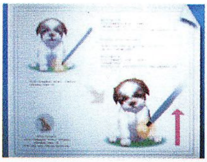


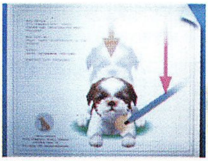
要想照顾和训练好小狗，可以看看“照顾”那一项里的一些书，里面记载了各种照顾和训练小狗的方法与诀窍。例如教小狗做其它动作：向上拉起小狗的一只前爪，教它“举手”（おて）；小狗坐着的时候从上向下抚摸小狗，教它“趴下”（ふせ）；趴着的时候向旁边抚摸小狗，教它“打滚”（ゴローン）；拉住小狗的尾巴让它看过以后追着尾巴，教它“转圈”；（おまわり）在小狗站着的时候点触它头顶上方，教它“跳”（ジャンプ）；四足站着的时候让它举起两只前爪，教它“站”（チンチン）。

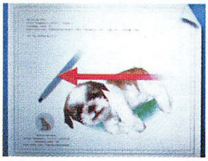
这些动作在参加比赛的时候都会用到，所以要努力让小狗全部学会，并使其能做连续动作，平常多复习各种动作，别忘记小狗每做对一个动作以后摸摸它的头鼓励。

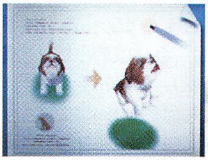
除了这些以外，小狗自己还会无意识地做出一些新动作，要抓住时机让小狗学哦，比如嗅、刨地板、摇头、挠痒、打哈欠、伸懒腰、扭屁股、坐着或趴着舔毛等等。

在小狗记住的动作列表里，点其中一个能让小狗忘记这个动作，忘记以后可以再次训练让小狗记住，不过小狗一天只能记住四个动作，想尽快参加比赛并获胜的话，就先把前几个基础动作练好吧。





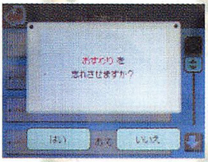






除了这些以外，小狗自己还会无意识地做出一些新动作，要抓住时机让小狗学哦，比如嗅、刨地板、摇头、挠痒、打哈欠、伸懒腰、扭屁股、坐着或趴着舔毛等等，这些动作必须等小狗自己做出来的时候才能学会。





马天元	我是新加入掌机界的，玩掌机也是看了《掌机迷》后，所以我要感谢贵刊和GBA给我带来的快乐。
读者资料	17岁，男，200233，上海市田林路89弄7号104室，兴趣：下棋、掌机

在小狗记住的动作列表里，点其中一个能让小狗忘记这个动作，忘记以后可以再次训练让小狗记住，不过小狗一天只能记住四个动作，想尽快参加比赛并获胜的话，就先把前几个基础动作练好吧。

在主界面选择“出门”的话，就可以进行联机通信、购物、参加比赛、散步和查看情报。本作三个版本都能互相通信，不过每次只能两人通信，通信时可以选择带一些物品送给对方作为礼物，选定以后就可以看到自己的小狗叼着包装好的盒子出门了。通信成功的话，两人饲养的小狗会在一起玩耍嬉戏，互相交流感情，然后各自回家。通信完毕后，对方饲主的名字、通信日期、与对方的通信次数等信息都会被记录下来，可以随时查看，还能得到对方养的小狗哟。



最开始拥有的物品种类和数量有限，只能用一次的狗粮和水可以通过购物来补充，还能在商店购买新的物品。购物界面里，左上角的是物品店，除了狗粮和水以外，还可以买到洗澡香波、毛刷、飞盘和饰品等。





有些物品比如同一种玩具只需要一个就够了，多余的没有什么用处，就可以在右上角的商店里卖掉。

中间的商店就是一开始进入游戏时的小狗之家，可以在这里买其它的小狗，随着游戏的进行，这里出现的其它类型的小狗哟。

左下角的是装修店，里面的价钱都是相当贵的，玩了一段时间以后，可以考虑对自己家进行升级，换个建筑风格和环境。选择升级后过两天才能住到新的家里去，



而周围的社区情况也都会发生变化，能在商店里买到新的物品，训练场所的条件也会更好。



右下角的是小狗旅馆，第一项是交换，把自己家养的小狗和放在旅馆寄养的小狗进行交换，选择第二项可以把自己家的小狗送到旅馆，选择第三项可以把旅馆的小狗接回家，但是如果家里已经有了3只小狗的话，就只能让家里的小狗和旅馆的小狗交换。旅馆里最多可以寄养5只小狗，当寄养数量达到5时，再送小狗到旅馆的话，就只能与旅馆的小狗交换。点左下角的图标是抛弃现在养的小狗，要注意的是小狗一旦被抛弃以后，就再也不会回到家里了，慎重考虑！



虽然和小狗在家里玩耍很有趣，看着小狗活泼可爱的样子很满足，但是如果一直让小狗孤零零的在家里玩，它也很可怜，所以记得每天带小狗出去散步，每天只能散步一次。散步前，必须先定好散步的路线，用笔在地图上画出要经过的地方，用方向键或者ABXY可以滚动地图，左下角的是小狗的体力槽，散步路线如果太长，小狗的体力就会不够。点左边的小书图标可以重新画路线，路线最后能终止于自己家的话，就算制定成功了，就可以按照这个路线去散步了，不满意的话可以继续重新画。小狗刚开始的体力比较少，经常带小狗散布的话就会使它的体力渐渐增加，地图上出现的蓝色问号表示散步经过该处的话会有事件发生，所以尽量让路线上有更多的问号吧。



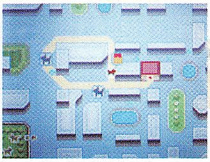
路线定好以后，就可以带着小狗出门了，用触笔点住链条的另一端，带着小狗慢慢走，小狗在路上会小便做标记，地图上蓝色的圆点都是小狗做的标记，不用管它就可以了，但是小狗大便以后一定要用触笔点一下装进纸袋清理。

当散步经过蓝色问号区域时，小狗会突然挣

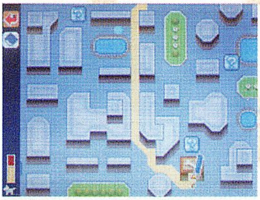


脱束缚跑出去，然后会发生两种情况：小狗叼着盒子跑回来，或者遇到其它散步中的小狗。如果出现前一种情况，就是散步途中捡到了其它物品，拆开盒子可能会得到一些购物时买不到的东西。出现后一种情况的话，就可以看到自己的小狗和路上遇到的小狗互相对着叫，或者慢慢接近嬉闹，有时候还会打架，小狗的主人还会给你一些有用的建议哦！分开后可以了解到小狗的心情：和对方的小狗一起玩得很高兴（あそんでごきげん）、有点讨厌对方（すこしきらい）、非常讨厌对方（だいきらい）、对它感兴趣（きになる）。两种事件发生以后地图上原来的蓝色问号就会变成小狗图标或礼盒图标，以标志事件的种类。



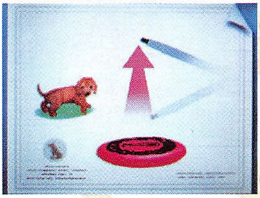


散步除了单纯的压马路以外，还可以去商店、公园、训练馆。去商店有可能遇到打折，有时候甚至会遇到打五折的情况，趁着打折多买点东西吧！除此以外还可以在商店买到新的物品，所以不妨经常去看看。

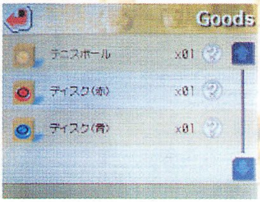




公园里地方开阔，最适合让小狗练习接飞盘，不过要记得先在商店里买飞盘哦。玩飞盘的时候用笔点住飞盘，然后用力向屏幕上方划动，飞盘就会远远地飞出去，刚开始小狗还没有掌握接飞盘的要领，必须扔近一点，让小狗很容易接住，然后把它叫

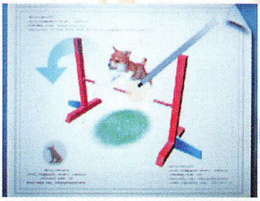


回来，摸摸它的头，拿过飞盘再次扔出去。公园里有时候还会有其它的小狗在那里玩耍，不妨让自己的小狗和它们一起玩，不过要注意的是，如果自己的小狗体型比较小的话，争抢飞盘的时候一般抢不到，很容易让它失去兴趣。当小狗玩到体力消耗得差不多以后，就会离开公园继续散步。

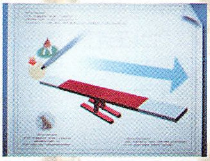


想要参加障碍赛跑比赛的话，就一定要去训练场训练，那里有栅栏、隧道、跷跷板等障碍物，小狗第一次训练时会很害怕，要耐心引导它，用笔一直点住屏幕不要放开。要小狗跳栅栏的话，就按照想要指定小狗跑动的路线划线，然后从横栏上方越过，这对体型较小的小狗来说可能比较困难，多试几次吧，等小狗克服恐惧心理以后就能比较干脆的跳过去了。训练小狗钻隧道的时候轻点隧道口，然后沿着隧道的形状划线，注意不要让笔离小狗太远，一般情况下小狗不愿意进入这种黑暗狭窄的地方，也需要耐心指引。过跷跷板相对麻烦一点，要先点一下跷跷板的一头，等小狗走上去以后再点跷跷板的当中。而走S形穿过竖杆只要掌握好转弯的角度就可以了，等小狗对过障碍非常熟悉以后，只需要点一下入口处，小狗就会自己跑过去练习。到后

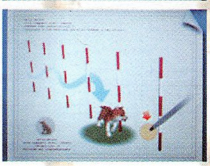












吴振超	作为一名无机族，我真的希望可以有一台PSP或NDS，但其实有SP便让我很开心。
读者资料	16岁，男，362302，福建南安市霞美镇宝莲中学初三6班，兴趣：名著、游戏

来还会出现双横杆的栅栏，操作和越过普通单横杆一样，注意让小狗起跳时正对横杆，掌握好角度就可以了。

另外还要注意的是，有时候在路上遇到垃圾堆，小狗可能会跑过去吃哦，这个时候一定要拉住链子把小狗带走，虽然游戏里的小狗不会由于吃了垃圾而生病。另外散步时可以让小狗跑起来，方法是向左拉一下链子以后马上向右拉，小狗就会跑着进行散步，这样的话散步速度就会快不少。散步结束以后，可以看到屏幕上显示的小狗心情：很满足（まんぞく）、有点累了（すこしつかれた）和与其它小狗玩得很高兴（ごきげん）。



小狗在外面玩过以后毛可能会弄脏了，那就来给小狗洗个澡吧！在物品里选择香波，注意长毛和短毛的小狗分别要用不同的香波，洗澡的时候先在小狗身上均匀的刷上香波，会刷出很多白色的泡沫来，当右上角的喷头图标闪烁的时候，就点一下喷头，仔细地帮小狗冲洗干净。洗完澡以后，可以看到小狗全身闪闪发亮哦！小狗的毛就会变得特别干净。除了洗澡以外，用毛刷也可以完成小狗的日常毛发清理，毛刷也是有长短毛之分的，用刷子细致地刷遍小狗全身就可以了。





为了检验平时训练的成果，可以带小狗去参加比赛，比赛一共有三种，分别是接飞盘、过障碍和选美，比赛一天可以参加三次。接飞盘比赛的规则是：在限定时间内，可以多次扔出飞盘，小狗在飞盘落地之前接住飞盘的话得分，飞盘飞得越远，接住后得分越高；如果小狗能完成跳起接住的华丽动作，屏幕上会出现“Jumping Catch!”的字样，还有额外加分哦！过障碍比赛要求小狗在规定时间内按照顺序越过各种障碍物，适当的点触屏幕引导小狗前进就可以了，完成整个过障碍的时间越短得分越高，顺序弄错的话是会扣分的。而选美比赛要求小狗在规定时间内做出要求的动作，用越短的时间完成获得的分数越高。



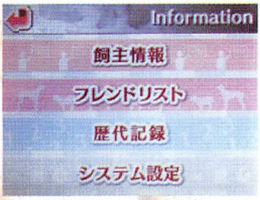
三项比赛里最先能够参加的应该是选美比赛，下面就讲一些选美比赛的一些情况。在自己的小狗进行比赛之前，可以从主持人那里得知目前最高分的小狗名字、犬种和饲主的名字，主持人提到的第二个分数就是自己小狗最低的目标分，超过这个分数就算成功完成比赛。选美比赛分为规定动作和自由表演两部分，规定动作里要完成连续动作和动作维持等表演，例如在规定时间内让小狗先坐下再趴下，或者让小狗坐下维持这个姿势3秒钟等等，自由表演部分可以随意发挥。第一次参加比赛的时候，小狗只要能顺利完成坐下、趴下、举手三种动作就能轻松夺冠，参加比赛获得奖金是游戏里最大的收入来源哦！



看，在小狗参加比赛的成绩里记录着获得了第一名！不过仔细看看，比赛名称的下面还写着“beginner”的字样，这只是初级比赛而已，初级比赛之上还有オーフン、エキスパート、マスターズ和チャンピオンシップ五个等级的比赛，在高等级的比赛里还会追加打滚、转圈、跳和站立的动作，要想获得最高等级的冠军赛的第一名，可要好好练习了哟！在比赛里获得很好的名次后，小狗之家里还会出现新种类的小狗。

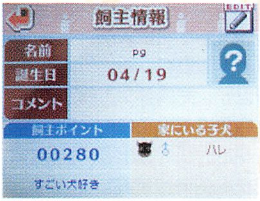


选择情报查看的话，依次可以查看饲主情报、朋友列表、历代记录和系统设定。



饲主情报里显示自己的名字、生日，这些都与NDS主机中

杨亚木	两年来，我们在彼此的注目下，一起成长。不断完美着对方，不断完善我们的殿堂，不断描绘着未来的模样。
读者资料	19岁，男，121100，辽宁省锦州市义县二高中二年级四班，兴趣：GAME



的设定一致，不过在这里能随便更改，更改后不会影响NDS主机里的设定。自己的头像默认为无，点触头像图标以后可以从四男四女不同年龄的八个头像中选择一个使用，在这下面还能写一句对自己的描述。随着游戏的进行，个人信息下方的饲主得点会慢慢提高，下方的称号也会发生变化，要好好饲养小狗哦！饲主得点的旁边家里的小狗的名字、头像和性别。朋友列表里能查看所有联机通信后被记录下来的朋友的资料，历代记录里能查看小狗参加比赛获得的名字。



系统设定里包括省电设定，开启后10分钟内不进行任何操作的话，系统就会自动关闭背光，麦克风灵敏度有高、普通、低三种，默认设定为高，一般不用更改这个设定，时间表示关闭后，游戏中上屏幕就不会显示当前时间。最后一个是PictoChat的设定，开启后在进行游戏时，系统能自动感应到NDS无线通信范围内其它开启着PictoChat的主机，这时上屏幕左上角会出现一个小小的笑脸图标。不过在游戏中无法进入PictoChat，想要和对方聊天的话就必须回到主界面，关闭NDS电源并再次开机进入PictoChat。

好了，任天狗饲养指南就介绍到这里，希望各位能和心爱的小狗一起生活愉快，下面再追加一些常见问题Q&A吧。

Q：怎样消除游戏记录？

A 开机进入游戏，在上屏幕出现NINTENDO的LOGO时，按住L+R+ABXY六个键，两次都选择是（はい）以后就可以删除原有的游戏记录了，要记住删除记录的时候不要关机哦。

Q：我叫小狗的名字时小狗没有反应，这是怎么回事呢？

A 呼唤小狗的时候，要离麦克风15厘米左右清楚的发音，注意速度适中，一定要用和最初教小狗记住名字时相同的发音，越是着急的话，发音就差得越多，这是叫不来小狗的哟！另外，当周围比较嘈杂的时候，选择“情报察看”进入系统设定，把麦克风灵敏度调整为高，但是周围比较嘈杂的时候最好不要教小狗做动作。

Q：我怎么才能赚钱呢？

A 最好的方法就是参加比赛啦，获得第一名的话奖金可是相当丰厚的。带小狗散步的时候有一定几率捡到各种物品，在商店里卖掉也能得到一些收入。顺便告诉大家两个利用游戏BUG的赚钱大法：参加比赛获得前三名的话可以得到奖金，比赛结束后看到得到奖金数额时直接关机，系统会认为小狗没有参加过比赛，但是再次进入游戏后会发现得到的奖金并没有随着关机而消失；在游戏里购买道具把所有的钱用完，然后存档关机，再次开机删除记录，进入新游戏后发现之前购买的道具都还在，拿去卖掉就能得到不少钱。不过暗凌不推荐大家用这两种方法，游戏里其实并不缺钱，正常玩就可以了。

Q：我和朋友养的是同一种狗，为什么性格上相差那么多呢？

A 即使养同一种狗，小狗的性格也是多种多样的，而且还会因为主人饲养中的一些行为发生变化，小狗的性格是取决于主人的哟，所以一定要好好对待自己的小狗。

Q：联机通信以后有什么变化呢？

A 联机通信以后，双方的资料会互相记录下来，可以在“情报察看”里选择“朋友列表”进行查看。此外，通信后还能得到对方的小狗，通过联机通信可以收集到三个版本全部的15种小狗。

Q：物品里面的唱片是干什么用的呢？

A 最初物品里有一张白色的唱片，可以用来录制自己的声音，以后得到的其它唱片使用时可以听到一段音乐，还能像DJ搓碟一样反复播放一段，音乐如果突然变得很大声，小狗还会吓一跳。

Q：有时候抚摩小狗为什么会有奇怪的反应呢？

A 抚摩小狗的时候，小狗身上有些地方是不喜欢被人碰的，比如鼻尖、脚爪尖端等地方，所以抚摩的时候要尽量避开这些地方，一般情况下小狗喜欢被摸摸头、颈、肚子等。

Q：为什么我的小狗进行越障碍练习的时候显得比其它小狗笨一点呢？

A 游戏里的各种小狗都有各自不同的特点，有些擅长运动，有些擅长动作表演，所以下面特地列出各种小狗的特点。

●小型达克斯犬

室外向			★	室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到		★		容易得到

孙权	首先祝《掌机迷》生日快乐,其次祝各位小编们牙齿越来越黑(吃得好,天天笑),然后我希望《掌机迷》永远绚烂,永远没“坏点”！
读者资料	18岁，男，215633，江苏省张家港市金港镇中港新村13幢208室，兴趣：打电动

●哈巴狗

室外向			★	室内向
性格活泼	★			性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●小型史柔查梗

室外向			★	室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到	★			容易得到

●约克夏梗

室外向			★	室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到	★			容易得到

●德国牧羊犬

室外向	★			室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大	★			运动量小
难得到			★	容易得到

●吉娃娃

室外向			★	室内向
性格活泼	★			性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●狮子狗

室外向			★	室内向
性格活泼			★	性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到	★			容易得到

●查理斯王骑士犬

室外向			★	室内向
性格活泼			★	性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到		★		容易得到

●拉布拉多猎犬

室外向		★		室内向
性格活泼			★	性格稳健
运动量大	★			运动量小
难得到			★	容易得到

●小猎兔犬

室外向		★		室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●柴犬

室外向		★		室内向
性格活泼	★			性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●彭布罗克威尔士柯基犬

室外向			★	室内向
性格活泼			★	性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●玩具型贵宾犬

室外向			★	室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到	★			容易得到

●小型笃宾犬

室外向			★	室内向
性格活泼	★			性格稳健
运动量大		★		运动量小
难得到			★	容易得到

●设得兰牧羊犬

室外向		★		室内向
性格活泼		★		性格稳健
运动量大	★			运动量小
难得到		★		容易得到

—— 特别档案 ——

最后再跟各位读者讲讲暗凌自己玩《任天狗》的一些感受吧。拿到《达克斯犬与朋友们》版游戏以后，看到卡带上面的标签是简单的暗红色衬着白色的小狗剪影，感觉非常简洁。进入游戏以后，随着小狗之家大门的开启，能听到一阵阵的小狗叫声。参观三只小狗的时候，感觉最强烈的是吉娃娃比以前看到过的样子更加娇小，显得楚楚可怜，黑色的大眼睛水汪汪的，连叫声都很轻柔。暗凌养的小狗是有“活动的宝石”之美称的约克夏梗，这是一种体型比较小的狗，教它记住自己的名字时非常顺利，学动作也很快，所以很快就带它参加初级选美比赛并获得了冠军。不过后来训练它扔飞盘的时候遇到了大难题，小狗跑的比飞盘的飞行速度慢，往往飞盘落地了以后小狗才跑到，不过这也不能怪它，毕竟它比较适合室内活动嘛！再过几天就可以买第二只小狗了，这次我要买德国牧羊犬，它的体型比约克夏大不少，希望两只小狗在一起能相处融洽。看着可爱的小狗，能感受到这款游戏真的是能让心灵得到放松的“治愈系”游戏哦！

康培	一年多以前，当我刚进入大学校门的时候，第一次接触到PG，对我这个不爱红装爱掌机的女孩来说，真是如获至宝。
读者资料	22岁，女，054000，河北邢台桥西区滨苑小区16号楼3单元301，兴趣：游戏、上网



NDS	TOMY	ACT	对应触笔、麦克风
	2005.04.21	5040日元	1人用

文/来自东北的修罗
责编/天意

游戏为动画版最新剧情，从传说中三忍之一纲手成为木叶村第五代火影开始。因为漩涡鸣人实力提升的速度很快，被誉为“天才”，一心击败哥哥宇智波鼬为族人报仇的佐助陷入了迷茫之中,觉得继续在这里生活无法提高自身的能力;大蛇丸趁此机会诱惑佐助,派出音忍四人众带着他离开木叶村。其实,大蛇丸是打算把他的身体作为自己不死身的容器,而佐助对此却毫不知情。从小樱那里得知佐助被带离村子之后，因为中忍、上忍大多都去执行任务，人手不足的原因，纲手大人紧急传召奈良鹿丸，让他在20分钟内召集下忍，追回宇智波佐助。于是，漩涡鸣人、日向宁次、犬冢牙与爱犬赤丸、秋道丁次、奈良鹿丸、李洛克等人开始了捍卫村庄荣誉的战斗。等待他们的，是被大蛇丸咒印激发出大量查克拉，轻松干掉木叶两名上忍的音忍四人组……

系统介绍

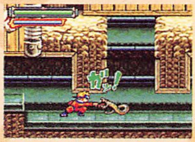


游戏上画面为基本关卡，左上方的绿槽为生命槽，降为零则损失一条生命；它下面的黄色槽为查克拉槽，使用忍术时耗费查克拉，不过查克拉会随着时间慢慢增长。下画面通常情况下用来显示小队成员、中间的头像是游戏过关用角色，左右两人为援护角色；左上方的数字为游戏分数，它的下方显示剩余生命次数，右边为收集到的木叶忍者标志，达到一百时生命数加一，忍者标志归零。带有红色十字标记的药剂为回复体力药，分大小两种；飞行道具分为手里剑、千本、飞镖，风魔手里剑四种；得到标有“1UP”字样的卷轴增加生命一次。

开始画面中有三个选项，初：从头开始游戏。续：从记录处开始游戏，每关通过后都提示存盘，最多有三个存档。绘：就是涂鸦啦，画面上是木叶村山崖上初代到四代目火影的雕像，像鸣人一样尽情地给他们画黑眼圈和红胡子吧。通关后追加漩涡鸣人等九幅图画；二周目通关追加三代火影等六幅图画；三周目通关追加手鞠等四幅图画。

战斗评价：每关过后都有本关的评价，包括通过本关的时间，HP（生命值）剩余百分比，击倒敌人数量，木叶标志收集数量，最后是总体评价，分为下忍、中忍、上忍，火影四个级别。HP除了最终关外都可以利用樱的回复之术，在击倒BOSS前补满；而击倒敌人数量一定要多，我故意自杀后继续杀敌，杀了几百敌人，耗时四十多分钟，称号火影？看来评价与时间没多大关系么。

基本操作



Y键:攻击键，最多可三次攻击;方向键上+Y为浮空攻击。(角色的攻击力稍有差别,比如樱的力量差但出拳速度快)

A键:跳跃键，可以进行二段跳。

B键:加速键，配合方向键左右可加速跑；加速跑后按A键，跳的距离会比平时更远，加速后也可以二段跳。

按住方向键下，人物呈蹲下状态，用于通过低矮的地形或者躲避飞镖；蹲下时可左右移动，也可攻击敌人。

聂晨晨	虽然GBA已经粉碎，SP又无着落，但我还是会一如既往地支持《PG》。
读者资料	18岁，女，231200，安徽省肥西县肥西中学高三14班，兴趣：GBA

X键：使用游戏中拾到的飞行道具，由于得到道具后一段时间便会消失，所以捡到之后就拉开距离使用十字镖等忍具攻击敌人吧。



特定的墙壁可使用墙壁行走，跳上墙后人物自动无视地球引力站在墙壁上，用方向键左右来控制人物行走方向，此时仍然可以按B键加速；此时人物的查克拉槽迅速减少，降为零时落下。其余的墙壁可以使用弹墙跳，跳上墙后按反方向＋跳跃键可以向相反方向跳跃，只要两侧的墙壁距离够短就可以一直跳到顶端；也可按相同方向＋跳跃键向同方向的上方跳跃，这个只能跳一次。





忍术及援护操作





被敌人攻击瞬间按L键可以使出替身之术，瞬间移动到敌人身后，正是使用连击的最好时机。使用忍术则要长按L键，然后根据上画面的提示（左为逆时针，右为顺时针）用触摸笔之类的东西转动下屏的五盏鬼火，转动达到一定速度时上屏下方的气槽会逐渐涨满。三条气槽依次为绿色、粉色，红色，对应的忍术分别为LV1至LV3，维持转动一段时间后即可发动忍术。发动时要按照提示依次点击下屏的十二地支，LV1难度最低，地支出现的数量少且静止；LV3时十二地支混合排列呈圆形，依照顺时针方向转动，这时就要眼疾手快，及时点击相应的字符了。一定时间内未成功 点击地支，则忍术发动失败。





下屏两侧的头像为援护人物，人物上方有一条红色槽，会随着时间逐渐增长。当红色槽蓄满后，点击该人物头像即可发动援护攻击。人物在任何情况下都可以呼叫援护，包括跳跃或被攻击的时候。

游戏技巧

跳跃：有时使用二段跳比一段跳要方便得多，比如在第三话的开头，需要连续跳过四个被瀑布冲刷下坠的木桩，可是由于NDS的按键设计，必须快速按键才能勉强过关；换一种行动方法，开始用两次普通跳跃，到达第二个木桩，这时木桩已经开始下坠了，然后用二段跳到达第四个木桩，继续二段跳，在平台边缘再跳一次就到了平台上面。有时走路来不及的时候也需要跳跃，比如最终关场景3有一处楼层放着两只箱子，当你跑到那里时有一个持棍忍者落下，当你不慎打碎了箱子的时候，就只能一层一层地通过。所以要更换行动方式，攀登墙壁时用加速跑，然后迅速跳到箱子旁边，等忍者落下时将其打到底层，然后以箱子为踏板，轻松通过此场景。如果跳跃与加速应用熟练的话，一个小时内通关也不是很困难的事情。



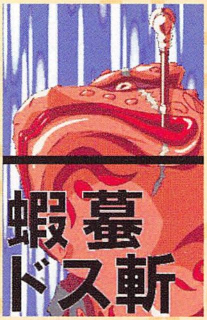
无伤过关指南，想要“健康”地到达每关的BOSS处，不强求熟悉敌人的位置与攻击方式，也无需频繁地按键，只要能够躲避机关就可以了。在踏板、木桩上迅速跳跃；尖刺，滚石则要求回避及时。敌人多的时候可以用援护的全屏攻击，最好在空中跳跃时就发动援护，落到地面还有被忍者突进攻击的危险。不过你要是选了小樱，在过关前用一个回复之术加满HP的话，那前面的话就算我没说……



无伤打BOSS心得，除了最终BOSS大蛇丸之外，对战其他关底时都可以使用援护角色，其中樱的回复之术可以回复我方的HP与查克拉，从而使得有些强力攻击得以连续两次使用。比如卡卡西的雷切、鸣人的螺旋丸，自来也的火遁 · 蛤蟆油炎弹都属于强力攻击类型。基本步骤就是迅速向敌人相反方向加速跑，待敌方冲过来时跳过，然后继续向另一个方向移动。如果大蛇丸不用回复之术的话，四发螺旋丸就可以干掉最终BOSS；至于其他人就更加省时

了，使用主力和一名援护的必杀攻击，然后使用樱的回复之术，然后再用一次必杀……战斗就应该结束了。如果战术运用得当的话，无伤击败所有BOSS也不是多么困难的任务，而且至少可以得到上忍以上的评价。

人物介绍



除了鸣人的通灵之术是全屏CG以外，其他的忍术都是一屏显示截图与招式名称，一屏显示人物出招动作。唯一给人心理安慰的是，出绝招时有语音了。注意的是，与每关BOSS对战时，当敌方使用忍术的时候，系统判定为全身无敌，此时使用忍术只能白白浪费查克拉；而且，除了辅助类型的忍术，如小樱的回复之术外，其他攻击类型的忍术一定要等到敌人在屏幕内时才能成功。



旋涡鸣人：体内封印了九尾的力量，从小受到村人的冷眼，上学后成绩一直打狼，不过梦想是成为火影！有着类似孤独遭遇的伊鲁卡老师一直关怀、鼓励着他。然后师从旗木卡卡西，与佐助，小樱分到一组，在完成任务的过程中不断成长。后来被传说三忍中的白发好色男自来也看重，教授他通灵之术与螺旋丸；纲手也对鸣人颇为看好，把自己视若性命的亲人遗物赠送给他。LV1，鸣人连弹，攻击力中等；LV2，通灵之术，召唤大蛤蟆文太出来攻击全屏敌人，缺点是攻击力过低，使用时用触摸笔从下屏幕中部从左到右画一直线；LV3，螺旋丸，四代火影与自来也的独特忍术，单体强力攻击，推荐用来打BOSS。此外，作为援护出场时，鸣人还可以使用连三代火影都抵御不了的忍术——后宫术，对屏幕内全体敌人都有效。

宇智波佐助：才能出众，小时曾经亲眼目睹了宇智波一族被自己的哥哥灭绝的惨状，立志用自己的力量打倒兄长。在看到自己与宇智波鼬之间的差距过于悬殊，同时鸣人在短时间内实力大增而受到打击，被大蛇丸诱惑，一度与共历生死的伙伴刀剑相向，颈部有大蛇丸留下的“天之刻印”。LV1，火遁·豪火球之术，全屏攻击，攻



击力一般，需要从麦克风吹气发动；LV2，狮子连弹，从李洛克的表莲华中悟得，敌单体攻击；LV3，千鸟，卡卡西传授，从雷切演变而来，据说发动时电光四射，像一千只鸟在飞舞一般，单体强力攻击。



春野樱：单恋佐助，集中力比一般人高出许多，双重人格，表面文静，实际疯狂无比（到现在似乎正常一些了）。在佐助被带走的时候，她才发现鸣人才是一直以来最了解她的人。（唉，又一个篮球飞人的故事）LV1，回复之术，非常有用的忍术，不但可以恢复上屏角色的生命值与查克拉值，还可以回复另一个援护成员的援护攻击槽；LV2，樱的内心，内心的暴力人格大爆发！敌全体攻击，攻击力一般；LV3，樱的内心连弹，暴力人格以具象化显示在屏幕上，对敌人展开疯狂的连击，敌单体攻击，攻击力较强。

李洛克：不会忍术和幻术，只用体术打天下的忍者。老师阿凯对他非常关心，为了让他超越自己，不惜传授使用后会有生命危险禁招——里莲华。与我爱罗一战中身受重伤，按照常理而言，他的忍者生涯已经终结，不过在医疗系忍者纲手的治疗下恢复如初，最强招数是醉拳（可惜游戏里面没有）。LV1，卸下重物，把身上重达N公斤的重物卸下，20秒内攻击速度增加；LV2，表莲华，单体攻击，类似圣斗士星矢的“天马回旋碎击拳”；LV3，里莲华，敌单体攻击，伤害巨大，原本使用后连自己的身体都无法承受，不过游戏中可以使用N次……



日向宁次：各项才能都出类拔萃的忍者。本来背负着日向分家的沉重宿命，一直用这种借口去逃避自我；后来在中忍考试中与鸣人战斗，对方的一席话解开了宁次的心结。LV1，回天，攻守兼备，是最完美的防御，敌全体攻击；LV2，白眼，日向一族的血继限界



谢俊	两岁了，该学会走路了，希望《掌机迷》越走越好。
读者资料	23岁，男，200030，上海市徐汇区虹桥路693弄12号402室，兴趣：电玩、动漫

（就是遗传啦），发动时要点击4次下屏人体的闪光穴位处，敌单体伤害；LV3，八卦六十四掌，封住对方的穴位使之无法使用查克拉，给予敌单体巨大伤害。

援护角色

奈良鹿丸：很有心计的小子，用头脑出奇制胜。影真似之术，用影子束缚住敌人，然后由主力角色给予迎头痛击，单体攻击，攻击力一般。

秋道丁次：因为体形肥胖，爱吃零食而屡屡被人忽视，本性善良的他得到鹿丸的鼓励，逐渐在战斗中成长。肉弹战车，身体膨胀后旋转攻击，攻击力中等，敌全体攻击。

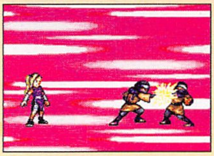
犬冢牙：与爱犬赤丸从小一起玩耍，相互之间有了很好的默契，母亲和姐姐也给了他不少支持。牙通牙，赤丸变成犬冢的样子，两人一起无差别旋转攻击，敌全体攻击，攻击力尚可。

油女志乃：虽然是下忍，实力却已经达到甚至超越了中忍的水准，追佐助时他正在执行任务，不过编剧还是把他找来了。寄坏虫之术，志乃从袖子里把平时收集的虫子与查克拉混合攻击敌人，全屏攻击，攻击力中上。





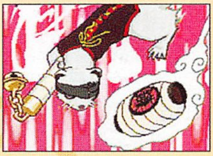
我爱罗：砂之国的忍者，被称为砂忍我爱罗，有着悲惨的童年。与鸣人战斗后对自己的生活意义改变了不少，木之国与砂之国结盟，所以他也成了我方的一名强援。砂暴送葬，小李曾经被这招打得头破血流，不过攻击伤害判定实在是有些低了，敌单体攻击，攻击力中上。



山中井野：与小樱一样暗恋佐助，两人经常在暗地较劲，在小时候还是好朋友的说……心乱身之术，控制敌人攻击另一个敌人，对敌单体有效，攻击力平平。



勘九郎：傀儡师，操纵木偶攻击敌人，与我爱罗同属砂之国。傀儡之术，他就会这个，敌单体攻击，伤害不大。



手鞠：与鹿丸在中忍考试中交战过，使用扇子的风之忍者。斩斩舞之术，使用扇子制造出风刃消灭敌人，敌全体攻击，伤害较大。

日向雏田：日向本家的继承人，暗恋鸣人。虽然与宁次差距实在太大，她仍然凭借自己的毅力赢得了尊重。八卦宗掌破，这个与宁次的六十四掌相比，攻击力相差得太远了，回去好好修炼吧，单体攻击，攻击力一般。



天天：与李、宁次同在一组，地位与樱相同，战场上属于二线人物。双升龙，攻击效果灿烂，伤害效果一般，全屏攻击，攻击力中等。

隐藏援护人物

以火影评价通过第一关可以使用三代火影，同样的评价下通过第二关和第三关可以分别使用旗木卡卡西与阿凯，通关之后出现自来也。

三代火影：名叫猿飞佐助，已经被大蛇丸杀死的他又在游戏里复活了。通灵之术是，金刚如意，召唤猿猴王 · 猿魔一同攻击，蓄力速度快，攻击力高，给予敌单体巨大伤害。

旗木卡卡西：拥有写轮眼，被称为“模仿忍者”的卡卡西，每天都拿着自来也写的成人小说《亲热天堂》看得不亦乐乎，有着天生当忍者的天赋，5岁时考上中忍（暴强）。雷切，以极端的速度移动攻击，据说可以将雷切断，敌单体攻击，攻击力比较强劲。

阿凯：非常热血的男人，他对待生活的态度有些过于认真了。因为猜拳输给卡卡西就绕木叶村倒立行走500圈。青春的热血巴掌，背景夕阳，凯一个耳光打过去，敌人变成星星……单体攻击，力量很强。

自来也：传说中三忍之一，通灵之术就是召唤文太出来击倒对手，是一个好色的大叔。火遁 · 蛤蟆油炎弹，这个也是需要向着麦克风吹气的，集气速度快攻击力超级强，对敌全体。

流程攻略

第一话 袭来！大蛇丸の野望！

场景1，和式建筑群，敌人是普通忍者，只会拳攻击与发射飞镖，可以在此熟练一下基本操作。

见到大蛇丸一伙，迷你游戏开始！鹿丸用影





卢隽　雪人是不是认识藤子 · 不二雄，因为雪人自画像与哆啦A梦十分相似。
读者资料　16岁，男，650000，云南省昆明市金实西区仿江南水乡30幢A2单元501室，兴趣：《口袋》系列

真似之术捕捉药师兜，在20秒内用触控笔引导影子至敌人处10次，完成后可以获得奖励。

场景2，敌人多了绷带忍，会替身之术，攻防均有提高；老鹰，妨碍人物跳跃；大型忍，体形庞大，虽然速度缓慢，可挨上一下也会损失惨重，小心应付。

与药师兜战斗，他只会频繁地用替身之术从背后攻击你，他的忍术只有吃兵粮丸后用查克拉形成的手术刀攻击这一种方式，跳跃即可避开。

第二话 音忍四人众见参！



场景1，山林，多了会扔菱角刺的矮胖绿衣忍者，比较棘手；扔镰刀的黑衣忍者，需要蹲下攻击。右边不远是出口处。



遇见音忍四人众，他们已经将佐助封印到了木桶中，打算带到大蛇丸那里。其中的次郎坊为了牵制木叶的忍者留了下来，他用土系忍法把众人封在里面，这时，秋道丁次挺身而出，用肉弹战车击破了岩壁。在20秒内攻击20次岩壁，攻击位置位于次郎坊的反方向。

场景2，一直向右走，需要对跳跃技巧比较熟悉，可以避免许多无谓的战斗。

与次郎坊战斗，他只会用撞击一招，被打败后会解开“地之刻印”，达到状态2，各方面能力都突飞猛进。变身后使用扔出一巨大岩石的招数，及时跳起就可以躲开，注意不要被堵在角落里。

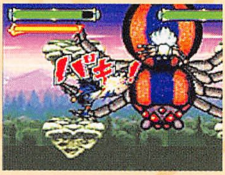
第三话 密林！蜘蛛との战い！



进入岩石交错的区域，敌人多了小型怪鱼，必须蹲下攻击；铁锤男，对付他必须先发制人，跑过去就打。开头的踩踏木材连续跳跃要利用加速键尽快完成，不然木头会随着瀑布冲到地上。跳到上方后向右是出口。



场景2，快速忍者出现，这种敌人动作比较灵活，必须全部消灭，不然会陷入被围攻的困境。同时还有绿色黏液怪与红色绷带忍，它们的生命力比较顽强，一轮攻击是不够的。披风面具忍出场，攻击力可以与大型忍媲美，但速度比后者快得多。有时在坡上打不到敌人，需要跳到坡下再攻击。最后过桥的时候，注意木板是会下落的。



油女志乃对阵蜘蛛侠鬼童丸，在20秒内要击破30只蜘蛛，只用一只触摸笔是不够的，修罗用左手的四个手指头与一只笔完成了艰巨的任务。

场景3，出现了受到攻击后可以滚动的巨石，右边那块必须推到山脚，这样才能跳上山。

上山后与鬼童丸相遇，他的忍术是发射蜘蛛网，被击倒后变成一只大蜘蛛，不要理会它放出的四只小蜘蛛，要把它的八条腿全部打断才行。然后它的招式变成了射箭，一次一支或三支，跳到上面的平台就可以完全回避。

第四话 潜入！洞窟の陷阱！



场景1，新敌人蝙蝠的攻击出其不意，而蛇则需要蹲下攻击，右边选中央的路口向下走，下边有黄色蜘蛛，下落时有尖刺机关，注意闪避。



见到了多由也，需要用奈良鹿丸使用影真似之术在20秒内捕捉10次，有了上次的经验，虽说她的动作比药师兜快一些，难度仍然不高。



场景2，机关地带，小心左右移动的钉板，抓住规律谨慎通过。然后在落石压到自己之前攻击前方敌人，打倒敌人后就立刻加速跑，直到出口为止。

多由也出现，个人感觉她在变身前是四人众里最弱的一个，力量与忍术都很弱；变身后用笛声攻击，一旦被音波光束击中，就会陷入幻觉，遭受一记重击。

第五话 白银！雪上对决！

场景1，顾名思义，在雪地里战斗。白狼，用跳跃攻击它效率很高，红衣披风面具忍，灰色绷带忍，都是之前敌人的加强版。小心头顶的冰柱，一旦跳跃时被冰柱打中，掉到悬崖下面又要

赵子斌	寂寞你陪伴，孤单你相随。困难你帮助，快乐你给予。真心祝福你，我永远的好朋友：生日快乐！
读者资料	17岁，男，533000，广西省百色市0316班，兴趣：PG、BALL、CS

重新来过。



与左近对决，这次是使用犬冢牙与赤丸，在20秒内攻击敌人10次。

场景2，游戏中唯一的滑板竞速关卡，感觉十分过瘾，方向键左为减速，看到上方有木叶标志就跳吧，十有八九是悬崖之类的东西。值得一提的是，本关木叶标志极多，适合加人用。





左近的忍术是从身体里召出哥哥右近，两人一同攻击，这招空隙很大；进入状态2时，一种忍术是在屏幕中央出现巨大的武士；另一种是兄弟两人各站一边，然后从任意一边发起攻击，不论哪种攻击，只要站在版边跳起即可躲开。

第六话 谜の敌

本关鸣人强制出击，而佐助因为众所周知的原因无法选择。

场景1，一片昏暗的景象，灰衣铁球男杀伤力很强，红衣披风面具忍增加了一招发出晶体。

尽头处遇见一个黑影，自然就是佐助了，与他对战取胜后，佐助什么也没说就消失了。

场景2，不断向上攀登，注意的是大蛇丸会时不时地放出毒雾，使得方向键操作完全相反。不习惯的话可以等雾散了再前进。上到顶端向右到达出口。

鸣人与佐助的战斗，对方的忍术就不用再介绍了吧；胜利后佐助变身，居然长出一对翅膀?！忍术有突进系近距离攻击与连续的千鸟攻击（后者的威力很强悍），取胜后佐助恢复正常。

第七话 决战！オレは绝对あきらめねえ！

本关鸣人依旧强制出击。

场景1，敌人都变成灰衣的最强姿态，红色的毒蛇攻击力也很高，开始时不用担心血槽问题，用加速跑＋二段跳跳过较长的峡谷就可补充HP。

场景2，一直使用二段跳跳到楼顶，上面麻烦的巨型忍用援护一次清除。

见到音忍中最强的君麻吕，赶来与他战斗的是砂之国的我爱罗，20秒内用沙子攻击10次即可取胜。

场景3，先跳跃上到地面，然后依次通过各楼层。有一种踏板，踏到两侧会产生倾斜，所以跳跃的位置和时机都要把握得恰到好处。

场景4，堪称游戏中死人最容易的地方，落脚处太少，稍不留神就损失了一条命。

对战大蛇丸，起初不要攻击，因为此时不论用什么招式大蛇丸都毫发无损，等到鸣人被打倒之后才能唤醒九尾之查克拉。这时屏幕上出现五支鬼火，快速转动直至上屏幕下方的槽集满。大蛇丸的出招速度很快，并且攻击范围比较大，与他的距离要保持在半个屏幕左右。大蛇丸的忍术很多，伸长脖子进行攻击，用加速跑避开；吐出宝剑；一段时间后跟踪攻击，跳跃闪避；唤出巨蟒连续三次攻击，一定要保持距离；还有一招最无耻的忍术，召唤药师兜回复HP。一定要做好打持久战的准备，千万不要硬拼，用加速跑与二段跳战术与他周旋，等待查克拉槽蓄满以后抓住机会使用螺旋丸，在大蛇丸用两次左右的回复之术的前提下，一般用6次螺旋丸他就挂了。下面是最终战斗的剧情——夺走自己伙伴的、妄图毁灭木叶的敌人大蛇丸就在眼前！鸣人冲了上去，他拼尽全力向大蛇丸进攻，不过，两人间的实力差距实在是太大了，鸣人筋疲力尽地倒在地上，而大蛇丸竟然毫发无损。鸣人的意识已经逐渐模糊，渐渐地，他的眼前仿佛出现了一丝光亮。

“鸣人！”

“鸣人！”

是小樱和佐助的声音！鸣人用自己的意志再一次站了起来，他全身放射出火红色的光芒，大蛇丸心里一惊：“这是九尾的查克拉！”战斗重新开始，尽管大蛇丸强得逆天，可是鸣人不断使出忍术牵制对手，不给大蛇丸回复体力的机会。终于，鸣人看到了敌人身上仅仅一瞬间存在的破绽。

“螺旋丸——”鸣人把剩余的查克拉都集中到右手，向着大蛇丸冲去。

曾经不可一世的大蛇丸，现在倒在地上，面露痛苦的表情。

历经千辛万苦打倒了大蛇丸，不过药师兜再一次将其救走。鸣人与佐助互相对望，说些什么呢？感觉再说什么都是多余的，患难与共的伙伴又回到了身边，

“佐助，我们回去吧。”鸣人兴奋地提议。

“…………”佐助什么也没有说，仔细观察不难发现，他的嘴角挂着一丝微微的笑意。

木叶村恢复了往日的情景，不，应该说，一群少年正在村子里茁壮地成长，为了自己的梦想……

龙剑	自从我看了第一本PG之后，它就像502一样，已经死死地和我粘在一起。
读者资料	20岁，男，710077，陕西省西安市丈八北路外事学院南区通信工程97号信箱，兴趣：电游





文·责/暗凌

NDS		
元气	AVG	对应触笔
2005.03.24	5040人元	1人用

（接上期）

少年犯不受刑法制裁，因此刑期可以短于三年，发生在三年前的案件且犯人是中学生的就只有那起羽泽家放火杀人事件了。媒体报道的犯人“中学生A”就是有马，真正的杀人犯，有马在寻找的人也是中学生A吧。虽然知道了这些，但是音成还无法找到犯人，这起案件发生的时候他还没有当刑警，作为案发地的狭稻市也还不归鞠滨警察局管辖，警察局内知道这起案件内情的人很少，而且都守口如瓶，虽然当时尾场警官做过调查，但是音成却不敢向他询问这件事情，在伊纲的鼓励下他只好硬着头皮去问。

在车站附近伊纲在人流中看到了像是小鹿野将来的人，他的行走方向是开往家的公共汽车站，虽然伊纲可能看错了，我们还是去小鹿野家确认了一下，从他的家人处得知他回家以后一声不吭回到房间反锁房门。我们回到事务所登录MO，果然搜索到他在海滨公园，从自己房间出来后看到加村站在公寓大楼前一动不动，对我们的话也没有回应，在周边向其他玩家打听的结果表明对雪井琉香的评价很低的人不少。见到布雷特后得知他在某网站看到了关于有马是杀人犯的事情，那种独一无二的拆字方法证明发布这种消息的人正是雪井琉香，当我问起他之前出门是去干什么了，他却保持缄默，看来暂时无法继续交谈下去了。在成滨商店街遇到的猫猫提供的消息是雪井琉香很喜欢偶像水沼美雪，下线以后我们去查看了布雷特所说的那个网站，果然找到了雪井琉香写的东西，虽然名字不同，但是从拆字方法和语气都和雪井一模一样，雪井写的东西很多，二到三十分钟会更新一次，看来要经常查看了。





这次去小鹿野将来的住处成功地把他叫了出来，他说之前去了理绪工作的地方，看到了工作中的理绪，又慌忙解释说自己不是盯梢，伊纲追问他为什么会知道理绪的住处以及她的相貌，是不是雪井琉香透露的，惊讶的小鹿野说雪井突然发电子邮件告诉了他这些事情。虽然小鹿野一心想和理绪搞好关系，但是理绪的反应是生气地对他说“以后不要再来了”，我们告诉他在理绪平静下来以前不要再触犯她以免取得反效果。雪井的电子邮件里有理绪的住址和照片，还写着“给你好东西，去给她个惊喜吧”，伊纲猜想雪井的目的可能是报复，于是泄露了理绪的个人资料。

伊纲一个人去了之前说的那家店调查窃听器的事情，叫我在街上等她，结果我巧遇了矢口床子，她说取材时看到了偶像明星水沼美雪戴着帽子和太阳眼镜一个人去了咖啡店，床子走后伊纲也回来了，调查结果是理绪房间里的窃听器属于到处都能买到的普通类型，因此从窃听器入手调查的想法也被否定了。

伊纲叫我一起去海滨公园寻找素亚子，我们两人分头找了一阵，没有看到她本人，但是有人看到素亚子从公园北门出去了，而且她的样子有点奇怪，记得她以前说过自己家住在西门附近，

徐阳	时间虽一直走过，但我对《掌机迷》永远支持，祝《掌机迷》能够更上一层楼。
读者资料	14岁，男，300190，天津市南开区天拖南横江里5号楼4门37号，兴趣：学习任何不懂的东西





而且她身体虚弱应该不能走出公园的。其实伊纲在刚才登录MO的时候就注意到异常了，她问我有没有想到素亚子在MO里的名字是什么，我想应该是加村吧，这个名字是从她的姓氏中村而来的，伊纲说刚才在MO里看到加村站在公寓大楼前一动不动，很有可能是她回家后看了以前的日记，找到了一些跟久我俊幸有关的事情，从公园北门出去的素亚子去的地方应该是久我的住处。匆匆赶到狩川町后却没有找到素亚子，从周围的人打听到的结果是之前确实有一位女性站在事件现场不远的地方，而她站立的位置和MO里加村的位置一样，三年前久我俊幸受到打击而退学，素亚子则失去记忆，这两个人一定有什么关系。

回到事务所和伊纲交谈后，我打电话给弥勒院莲儿询问关于都市传说M2的事情，电话响了半天他才突然接听，吓了我一跳，弥勒院自顾自的说一些事情，完全不听我说话，看不下去的伊纲接过电话也陷入苦战。伊纲的手机突然响了起来，电话又再度交给了我，弥勒院说都市杀人鬼的流言刚开始流传时，有人用了MO中敌方角色的名字M2，实际上两个人物仅仅是名字相同而已，并没有任何直接关系，他在最新一期的《鞠滨周刊》上连载了流言原出处的事件，正是羽泽家放火杀人事件。那起事件的犯人中学生A从管教所中出来以后，就开始有了流言，受流言影响最大的地方是案件发生地狭稻市，大多数人认为中学生A会回到自己出生地，因此产生了“不知道杀人犯是谁”的流言，各种流言和臆测交织影响的结果使流言变成了“不知道杀人犯的样子”，最后流言中的“不知道样子”被“假面”这种词代替，在“杀人犯还会再度犯罪”这种想法的影响下就产生了“杀人鬼”的说法，这个假面杀人鬼在人们的想象下成为像幻影一样无实体的存在。而伊纲从音成那里得到的消息是搜查令已经签发，我们去警察局的话就可以拿到了。

登录MO后，加村已经下线了，想必素亚子已经回到自己家了吧，这样就好。在成滨临海公园我们打听到了雪井琉香和有马的上线时间段，雪井平时的晚上和周末整天都在线，每次上线都会玩很久，这么长时间玩游戏的话也可以说是重度玩家了，从时间段来看他很有可能是普通公司职员或学生，而有马的上线时间不固定，一般是平时和周末的早晚，几天上线一次，只上几个小时而已。再次见到猫猫时她想起来了雪井琉香的另一个爱好是化妆品，经常说起相关的话题。

我和伊纲去了警察局，音成了解到戴着面具的少年其实是普通鞠滨市民，名字叫鹤见薰，16岁，没有在学校就读，也没有参加工作，住在西鞠滨的他唯一的家人是母亲，他戴着面具是为了遮盖某些伤痕，而由于受伤的原因他无法像正常人一样发出声音。而关于中学生A的事情他始终还是没敢向尾场开口。我们三人一起到了GENMA公司，濑堂提供的有马的登录用户居然是久我俊幸，住址、姓名、电话号码都一点不差，我们当时在久我的电脑上看到的艾纳的登录用户也是久我，有可能是他用不同的邮箱注册了两个ID。而久我死后有马仍然上线并宣告要杀死雪井琉香，当时应该是别人用有马的ID登录，我们想要查找有马过去的行动和发言，虽然目前测试版只能保存24小时内的记录，不过有下午13点前后的记录已经足够了。濑堂把有马的聊天记录打印了出来，12点55分久我被杀之前，有马发给艾纳的消息内容是：“过了这么久，这个时刻终于到来了。你去那个世界企求姐姐的原谅吧。被你杀害的姐姐……”当时久我应该是用艾纳的ID登录的，这么说来他杀了中学生A的姐姐？这么看来久我也是杀人犯？因此被复仇的犯人杀死，但是这和他宣告自己行为时说的不一样，难道是别人干的？

我在MO里遇到有马和艾纳时，两个人是一起行动的，还分别和我交谈了，不太可能是久我一个人操作的，可能当时是别人在使用有马的ID。濑堂也证实了网络游戏的存档是保存在服务器的，只要知道ID和密码，不管在哪里都可以上线，也可以通过电子邮件发送给别人，而使用多台电脑以同一个ID登录时，最后登录有效，之前登录的





张简	你已经成为我们掌机一族中不可缺少的朋友，作为朋友，我要对你说一句：生日快乐！
读者资料	15岁，男，150001，黑龙江省哈尔滨市南岗区宣西小区68栋3单元332室，兴趣：学习游戏

人会被强制离线。根据这种情况看来，使用别人的ID登录违反了相关法律，伊纲建议引诱有马上线并以现行犯罪将他逮捕，我负责引诱有马出现，濑堂负责监视有马上线情况，一旦发现后立刻报告音成将其逮捕，而伊纲会和音成一起去现场。

我和伊纲去帕斯特拉尔找到对江本佳隆很熟悉的店员，根据证言得知江本常在这里玩MO，而两个月前江本和一个年轻女子两个人来这里时还使周围的人很惊讶，他有时一天里来这里好几次，而今天还没有来过。想必他上线以后又会透露一些流言或者谁的私生活情况吧，他一定就是雪井琉香，但是想找到这个证据的话也只有把他引到这里，在他登录MO的时候抓住他，但是有什么办法可以故意透露点消息给他呢？

到现在为止所有需要调查的事情全部完成，回到事务所后伊纲提出了她的想法，雪井琉香的态度让她很在意，也许有马和雪井有着什么联系，虽然不至于是共犯，但是雪井一定能掌握有马的动向，如果能先逮捕雪井的话也许还能找到和有马接触的方法。至于把消息透露给雪井的方法，我想大概可以使用窃听器，雪井一定在事务所也安置了窃听器，因为当时雪井对伊纲在事务所说的话有反应，如果没有听到伊纲的话是不会说出那种话的，窃听器应该是放在装着MO光盘的小盒子里的，既然濑堂没有给我寄过光盘，那么做这件事的人一定是雪井。伊纲对我投来赞许的眼光，其实她早就发现盒子里的窃听器并把它取了出来，使用窃听器这招应该很可行，而引他出来的话题就确定为帕斯特拉尔的女服务员。





濑堂突然打来电话说发现有马进入了MO，而雪井琉香却还没上线，虽然和预想的情况不一样，不过能抓住有马也不错，伊纲赶去找音成，而我则马上登录MO，在成滨警察局前找到了有马。在我拖延时间的时候音成已经调查到有马当前是使用台式电脑和普通线路登录的，并不像以前使用笔记本电脑无线上网，进一步解析结果是当时登录用户是住在鞠滨市南河谷的江本佳隆。正当我为用什么话题拖延时间时，伊纲打来电话告诉我现在的有马是江本，那么就用他感兴趣的化妆品和明星的话题吧。江本佳隆显然没有想到会有刑警找到家里逮捕了他，虽然他说和女孩子约好了在海滨公园见面，不过他不跟音成走也不行了，但是临走前他说发出杀人预告的有马并不是他。

伊纲回到事务所的时候已经是晚上了，音成讯问完后也赶了过来，说江本佳隆一开始什么都不说，但是后来却说了很多事情，他并不是犯人，他在MO里的使用的人物是雪井琉香，在江本的房间里找到的久我的笔记本电脑里记录了有马的帐号和密码，而江本把这些信息在网络上散布了。接着在音成的讲述里我们了解到江本从几年前就利用网络和机械知识为所欲为，在特别注意的女性家里安装窃听器或者利用网络侵入对方电脑的黑客行为等，还为了挣钱制作过MO外挂，而这些还不构成违法行为，所以只能对他进行拘留。江本是个表现欲很强烈的人，雪井琉香就是他性格的象征，至于他放在家里的久我俊幸的笔记本电脑，说是在西鞠滨的垃圾场捡到的，发现有马的帐号密码后他很兴奋，用有马的ID登录时忘记采取保护措施，因此掉进了我们设下的陷阱。但是久我的笔记本电脑并没有坏，还能正常使用，到底是谁为什么把它扔在垃圾场呢？

事件的真相还没有显露出来，简直就像没有实体的东西一样无法触碰，让我们有种强烈的空虚感，就像是没有实体的幻影戴着隐藏面目的面具，那个假面幻影的真正形体会在哪里……故事指向了三年前的那起事件……

第四章 不归之处

三年前，狭稻市的公司职员羽泽昌泰的住所于凌晨2点突然起火，附近的居民发现二层的火光后拨打了119，消防队赶到时已经晚了，住所的二楼已经全部烧毁，还牵连到周围的建筑，废墟里发现了四个人的遗体，而邻居家的少年也在火灾中烧伤，火灾发生的原因还在调查中。和这条新闻一起播报的是男性落河死亡事件，这并非事故，很有可能是伤害致死的杀人事件。

2000年1月7日星期五，伊纲早早的到了侦探事务所，当她想敲门叫醒癸生川时被他的大喊吓了一跳，当时伊纲已经在事务所工作三个月了，当天正好遇到尾场来找癸生川，没能叫起他的尾场就把事情告诉了伊纲，当时他是应狭稻警察局的增援请求帮助调查火灾的事情，发现了一些微

颜力鸥	思想有多远，支持PG就有多久！
读者资料	19岁，男，050035，河北省石家庄市桥西区师范街92号省政府宿舍1-2-101，兴趣：游戏、动漫、音乐



妙的事情。

2003年4月20星期日，久我俊幸坠楼事件的第二天，我和伊纲一起去了鞠滨警察局，音成向尾场详细问过了关于中学生A的事情，也把久我的笔记本电脑里相关的资料找出来存在磁盘里交给我们，这些资料里是久我以前和别人聊天的电子邮件，他的聊天对象名字是INA，我马上联想到MO里的艾纳这个名字是不是出自于此，但实际上INA是女性的名字。而久我探寻的人正是三年前放火杀人事件的犯人中学生A，他是从今年2月开始调查的，正是犯人被释放而流言纷飞的时候，从久我留下的资料来看，他对中学生A怀有强烈的恨意，因此仔细调查了各处流传的流言却没有收获。这时久我恰好听说了中学生A在玩MO的事情，就以有马这个ID开始了游戏，他认为如果自己没猜错的话，中学生A见到有马这个名字时一定会有所反应，然后久我在游戏里也继续调查着流言的事情，当时使用有马这个ID的确实是久我俊幸本人。资料的最后还附了一篇文章，里面写着："终于从我意想不到之处逼近了核心，不，应该说是能向核心逼近。我已经知道中学生A的名字是'晶'了。以后不知会发生什么事情，在电脑里留下这些记录太危险，以后改用笔记记录。这本笔记就藏在房间里的某处……"文章末尾的日期是3月5日，正是街道魔事件发生之前。

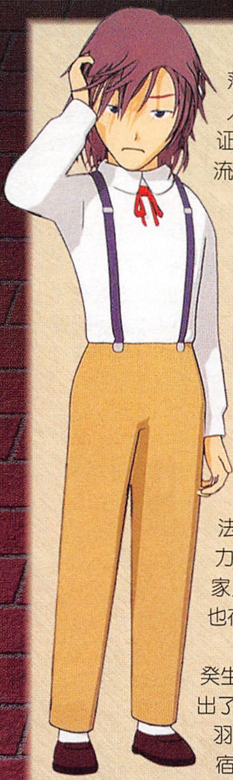
三年前尾场告诉伊纲在火灾后找到的遗体中，羽泽家的长男——中学生羽泽有马的遗体为3度损伤，身体呈炭化状态，从遗体上检测出了灯油，也就是说他是被淋上过灯油，而最大的问题在于遗体没有头部，鉴定结果表明羽泽有马的颈部被锋利的刀切断，这是他的死因，而头部在现场并没有找到，也许是完全烧毁或者被犯人带走，有马的三个家人都死于普通的火灾引起的一氧化碳中毒。由于羽泽有马的遗体炭化无法进行DNA鉴定，在确认另外三具遗体的身份后，剩下的人就是羽泽有马，而且遗体发现地是他的卧室，也说明他就是羽泽有马，如果不是这样的话，幸存的真正的羽泽有马会在哪里呢？不可能有人收留无处可住的他，而现场附近和与羽泽家有关系的人当中也没有发现下落不明者，种种迹象表明那具遗体就是羽泽有马。

羽泽家的户主是羽泽昌泰，有马的父亲，其妻靖代46岁，长女美月17岁，就读于市立高中的高二，火灾发生时全家人都在家里。羽泽有马是当时附近有名的不良少年，他是不良少年团伙的首领，而父母完全对他放任自流，几乎不去二层有马的房间，也不知道儿子在做些什么。羽泽家邻居的孩子潮田薰也自幼受到有马的影响而行为不检，两人曾经因为扒窃而被捕。有马的种种恶行很有可能使犯人产生憎恨，成为杀害他的动机。羽泽美月原本是活泼的女孩，也经常代替母亲做家务，但是上高中以后就经常在外面过夜，她的死因是窒息，一般火灾中死于缺氧或中毒的情况很常见，但是解剖后发现美月的肺部很干净，并不像其他窒息的人那样由于吸入大量烟雾和碳导致肺部很脏，说明她可能在火灾发生前就已经死去。DNA鉴定的结果是羽泽美月与父母并没有血缘关系，尾场警官调查得知美月其实是羽泽夫妇的养女，从很小的时候起就生活在羽泽家。户主羽泽昌泰是中校企业的课长助理，虽然工作勤奋，但收入还没有妻子靖代高。羽泽靖代在化妆品公司担任要职，收入很高，由于工作的缘故常常很晚回家，看起来是工作优先的女性，而家务就多由昌泰和美月分担，由于靖代对工作过于投入，因此对孩子的管教方面就很差了。



那场火灾的起源地是二层羽泽有马的房间，火源是淋上灯油的有马的遗体，火势扩大后连其他人也被卷了进去。羽泽家是不使用灯油的，因此也不会有灯油，必定是犯人带来的，而根据有马遗体的炭化程度和整栋房子烧毁的情况来看，灯油使用量非常大，如此多的灯油从何而来是个疑点。另外切断羽泽有马颈部的凶器没有在现场找到，被犯人带走的可能性非常高。在现场找到了残余的贵金属和纸币证明事件是强盗所为的可能性很低，由于火灾的原因，很多证据已经烧毁，关于犯人是如何侵入羽泽家、为什么杀害有马、为什么切断遗体的颈部、为什么放火这些全然不清楚。最大的可能性是羽泽家的人犯下的罪行，这样就无需考虑侵入方法，而关系越深产生怨恨的可能性越高，实际上很多杀人事件都是夫妻或恋人中的一方所为。另一个可能性是全家人集体自杀，因为全家人都在自己卧室里，没有打算逃跑的迹象，然而以火灾的方式来集体自杀的成功可能性很低，如果火势还没有扩大时就被扑灭就无法成功，而作为集体自杀的理由则是有马有杀人嫌疑。

曲文智	游戏是落进我生活这杯矿泉水中的一块糖，喝喝水，品品糖。
读者资料	17岁，男，075000，河北省张家口市第一中学高一9班，兴趣：SP



去年年底发生的醉酒者落河而死的事件，据说犯人是有马，虽然没有目击证言，但是这种流言在当地流传越来越广，羽泽家被当作犯罪者来看待，经常被人用石子砸窗户、在玄关前捡到猫的尸体、接到恶作剧电话等，使羽泽夫妻神经过敏，女儿美月处于半离家状态。那起事件的被害者和羽泽有马的联系跟之前提到的扒窃事件有关，死者大神勋男曾经抓过扒窃的有马，因此遭到有马的憎恨，但是这种说法没有证据，警方也无能为力，因此有马被家人杀害后家人放火集体自杀的可能性也存在。

听完尾场的全部叙述后，癸生川突然从房间里出来，提出了一些疑问：美月怎样成为羽泽家的养女、她的夜不归宿是从什么时候开始的、她到底住在哪里，然后癸生川把这件事请交托给伊纲，自己又回到房间里去了。当时的搜查中并没有找到名字是“晶”的嫌疑犯，这个名字可能只是网名，关于这个名字没有任何线索。刚才的资料中久我提到了他的笔记本，如果能找到藏在他房间某处的那本笔记，也许就能明白一切。

我和伊纲再次进入久我俊幸的房间，昨天的严密搜查没有找到笔记，而这个房间里能藏笔记的地方只有一个，心思缜密且擅长机械的久我把笔记藏在了书桌抽屉里，虽然我们曾经打开过这个抽屉的密码锁，但是它可能是双重构造。另一个密码应该来自有关久我的事情，我想到了和久我用电子邮件聊天的INA，I、N、A三个字母分别是26个英文字母中的第9、第14和第1个字母，输入密码9141果然打开了抽屉。空荡荡抽屉里却没有笔记，却有一张照片，照片上的女孩子看起来是高中生，总觉得似乎在哪里见过她，伊纲马上注意到照片上的人很像中村素亚子。素亚子和照片上的人一定有什么关系，而照片的主人久我俊幸也应该和素亚子有关。

当时跟着尾场去火灾现场的伊纲看到的是衰败的景象，羽泽家旁边的房屋二楼也被烧毁了一部分，这里以前住着潮田家，潮田薰是个软弱老实的人，在有马的强迫下开始扒窃，两人曾经一起被捕过，因此可能对有马怀恨在心。尾场有羽泽家发生火灾之前的照片，那是很气派的一栋房子，二楼左边的房间是有马的卧室，卧室的窗刚好正对着邻居二层潮田薰的卧室窗户，相距很近的两个房间可以通过卧室的窗户来往。羽泽家附近的路上很少有车经过，晚上基本没有，路上的路灯也很少，到了夜晚路上非常暗。被火灾殃及的潮田家已经搬到其它地方去了，潮田薰由于烧伤住院，他的父亲在教育孩子方面和母亲瞳子有很大的意见分歧，因此关系恶劣，数年前父亲突然失踪，潮田瞳子已经提出了离婚申请，39岁的瞳子由于操劳过度，看起来比实际年龄大很多。羽泽家的家具被烧得一件不剩，看来火势是非常大了，幸好当晚是无风状态，被殃及的地方不多，已经是不幸中的万幸了。

尾场和伊纲当时找过潮田瞳子问话，火灾发生时她在一层的卧室睡觉，被吵醒时发现二层充满浓烟烈火，还传来薰的惨叫声，瞳子呆呆地站着直到被消防人员救到外面，她哀求他们救出薰，然后就昏了过去，第二天早晨醒来的时候已经躺在医院的病床上了。潮田薰被火灾彻底改变，当他被救出来的时候，脸部严重烧伤，伤痕一生都无法恢复，瞳子愤恨地说原本善良温柔的薰都是因为邻居坏孩子的教唆才学坏的，而自己家因为跟羽泽家扯上关系才会遭遇这种不幸的事情。瞳子对邻居羽泽家的印象很差，一直担心自己的孩子会受到什么不好的影响，他认为羽泽有马犯下杀人的罪行一定是受到家庭影响的关系，谈话中瞳子说起家里收到了寄给薰的小包裹，但是却拒绝伊纲想查看的要求。伊纲问了灯油的事情，瞳子承认薰确实用灯油烧炉子，还经常买很多回来，但是这些灯油在火灾中全部烧光了，然后告诉两人不要再来找她。问话完毕后伊纲认为潮田薰房间的起火原因有疑点，可能不是普通的火势蔓延引起的，拜托尾场进行调查，两人就分别开始了自己的调查。



就这样，我们对羽泽家放火杀人事件的调查把我们带到了狭稻市，虽然我们到处找过素亚子，海滨公园里没有人看到过她，也没有查到MO的登录记录，更没有在MO中找到名为“晶”的人……还差一步，距离真相还差一步，但是

尤超	前几天从老妈杂志里看到：多动姆指有益脑细胞繁殖，智力上升。所以DS不用笔还更好！
读者资料	13岁，男，362100，福建省惠安县蚴城镇西北街26号306室，兴趣：动漫、PG





这一步却始终没有任何进展，唯一可以确定的是这次的事情跟放火杀人事件有很深的联系，因此我们去到了久我俊幸原住处的狭稻市，期待能找到新的线索。

伊纲告诉我当时火灾发生的时间是1月5日凌晨2点，1点左右有人目击羽泽有马和潮田薰的房间里都亮着灯，他们的家人都已经入睡了，有人听到有马的房间里有说话声，这是火灾前最后的目击情报。2点20多一点，火灾发生大约20分钟后有人发现了火情，当时潮田薰的房间已经起火，调查结果显示那里的火灾是从房间里面开始的，而起火时间比羽泽有马的房间早几分钟。有马当时是有名的不良少年，常常对看不顺眼的人挥动一把大生存刀，他对德国制的这把军用刀很是得意，那时他还把离家出走的少女带回家软禁数日，而他的父母却完全没有发现这些事情。附近的不良少年都很崇拜羽泽有马，当他在火灾中身亡时甚至已经被神格化了。当时对有马进行调查时意外发现他对推理小说和推理游戏很有兴趣，伊纲还顺便给我看了当时调查中取得的羽泽有马的照片。羽泽家的养女美月其实是昌泰朋友的孩子，昌泰得知朋友夫妇两人死于事故后，领养了双胞胎姐妹中的一个，由于事先没有和靖代商量过，他的这种独断专行使靖代非常不满，导致了家庭不和。美月是一个活泼的女孩子，很喜欢体育运动和格斗技能，可惜在火灾中没能幸存下来。

同样是火灾受害者的潮田薰面部烧伤情况特别严重，已经不成人形，而且一直神志不清，从他皮肤表面检测出灯油。推测潮田薰不是犯人的最大理由就在于此，如果只是逃跑不及而被殃及的话不太可能烧伤脸部，他的上半身从头开始全被淋上了灯油，一般人是不会做这种严重威胁到自己生命的事情的，而且考虑周到的犯人切下羽泽有马的头部并在羽泽家泼洒大量灯油，只能理解为薰也是犯人的杀害目标。薰被瞳子强行接出医院后，伊纲就再也没有见过她们母子了，瞳子的行为让伊纲觉得她在有意庇护薰。在现场找到的烧剩的灯油容器上检测出了薰的指纹，证明灯油的所有者确实是薰，但是不排除有其他人用过灯油而证据在火灾中毁灭的可能性

流言所说被羽泽有马杀害的大神勋男当时32岁，离婚过一次，没有固定职业，过着完全靠女人养活的扭曲生活，每日酗酒并沉迷赌博，曾经因为暴行和伤害他人被警察审讯数次，抓住扒窃的有马等人也并不是出于他的正义感。但是扒窃事件发生的两天后，大神勋男的尸体在狩川河中被发现，调查结果显示前一天晚上他酗酒晚归，有人看见他在狩川河旁边踉踉跄跄地走着，同时目击到的是有马和薰两个人。虽然由于扒窃事件两人被怀疑，但是最后因为证据不足被释放，大神勋男的死作为事故处理，然后有马杀人的说法成为流言，他本人却不辟谣，反而还利用谣言扩大自己的影响。那起扒窃事件的始末是有马和薰在狭稻市内的书店偷了几本书，恰好又惹怒了大神勋男，所以醉酒的大神勋男抓住了两人，当听到书店老板的道谢时，他猛然醒悟自言自语说："我在干什么。"这么看来大神勋男的亲人应该对羽泽有马怀恨在心。关于在久我俊幸的房间里找到的照片上的女孩子，以及大神勋男的亲人和中村素亚子的事情都需要一一调查，我和伊纲便分头行动，我负责调查照片上的人。



2000年2月5日星期六，距离火灾事件已经一个月了，未明的情况还是很多，两起火灾、灯油之谜，还有无处可去的潮田母子的下落，纷乱的情况无法取得进展。来到侦探事务所的伊纲恰巧在电视新闻里看到火灾事件的后续报道，警方公布了已经把13岁的中学生犯人送去管教所的消息，伊纲认为这个13岁的中学生犯人大概就是潮田薰吧。癸生川突然回来，对她说恭喜她解决第一起事件，她已经成为一个合格的侦探了，但是伊纲自己还没有对事情的完整了解，她调查的第一起事件就这么落下帷幕，不消失，解不开，不知道的犯人的幻影仍然一直缠绕着她。

我在狭稻温泉车站前得知照片上的女孩子就是羽泽家的养女美月，但是却没有人认识久我俊幸，我把这件事情告诉了伊纲，她在狭稻市听到了关于素亚子的事情，目击者描述的特征与素亚子很符合，但是她已经在乘坐开往鞠滨的电车走了。从大神勋男原住处附近了解到的情况是，大神勋男是嗜好赌博的粗暴的家伙，有怪怪的女性

赵彭	NDS是我一生中难以忘却的一抹亮彩！
读者资料	20岁，男，471003，河南省洛阳市涧西区河南科技大学校本部413信箱，兴趣：VIDEO GAME

频繁出入他家，大神勋男唯一的亲人是他的孩子，但是年龄性别等情况都不明，说起来的人都用了“好像有吧”这种不确定的语气，在大神勋男身亡后，他的孩子不知去向。伊纲还听说了“潮田薰就是M2”的奇妙流言，经过“潮田薰就是中学生A”和“中学生A就是M2”的演变就变成了现在这样。



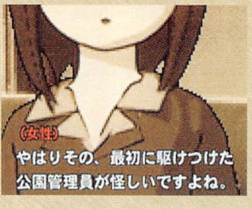
我突然想起矢口床子曾经说过也在调查这起事件，伊纲与她取得联系后，我们在帕斯特拉尔见面。矢口说她采访的对象是鹤见瞳子，以前住在羽泽家旁边而被火灾波及，现在已经搬到西鞠滨去了，她就是我们打听到的潮田瞳子，离婚后就改回原来的姓氏了。矢口采访时瞳子忿忿地说羽泽家对她们母子来说就是瘟神，并请矢口帮忙在杂志上呼吁大家给予援助，说话间神色几经变化。而潮田薰平时不怎么出门，尤其是白天绝对不会出去，夜晚偶尔出去时还戴着面具，各地目击的假面少年就是三年前严重烧伤的薰。



此外矢口在采访中还听说了一个流言，据说当年警方没有公布犯人的相貌是因为要维护中学生A的人权，但实际上由于一个月内事件没有任何进展，人们开始怀疑警方的办事能力，迫不得已的警方只好找人顶罪，这个案件极有可能是冤案，中学生A未必是真正的犯人。矢口调查中还发现了羽泽有马的个人主页，他当时的网名是“有马”，主页的内容是他自己设想的推理小说的诡计，诡计的内容是“坠楼事件远程操作篇”，记述的情况和我们在MO中遇到的一样。“被害者在公寓大楼一层自己房间的阳台前死亡，死亡推定时间为13点，死因是由30米以上的高处坠落。犯人的房间在被害者正上方的12层，但是13点时有完美的不在场证明。住在一层的被害者平时不走玄关，而是从阳台出入（放在阳台的鞋和玄关堆满灰尘就是提示），犯人令被害者入睡后把犯人带到自己的房间，这里是重点：犯人房间里的各种摆设和被害者房间里一模一样，并拉着窗帘看不到外面。犯人放置好定时产生烟雾的机关，然后自己外出。当被害者醒来时发现有烟，自然以为起火了，于是像平时一样从阳台的窗户出去，就这样坠楼。犯人用了这样的诡计杀害了被害者！”而我们在MO里遇到事件的出题者是有马，这个有马也有可能是羽泽有马操纵的，在火灾现场发现的遗体没有头部，无法确定就是有马本人，这么一来事情变得更复杂了……

濑堂突然打来电话告诉伊纲，加村进入MO了，我们就坐的桌上正好有电脑可以登录MO，加村好像一直在等我们，她说想起了以前的事情，邀请我们去鞠滨海滨公园见面详谈。见面以后素亚子轻叹：“我果然无法在天空飞舞啊……”素亚子的侧脸看上去和羽泽美月简直一模一样，她说自己有一个孪生姐妹，伊纲说出了羽泽美月的名字。“不愧是侦探啊，你已经知道了，没错，我听说这件事情以后就去见了美月，那是四年前的事情，美月一开始当然吓了一跳……我们很快熟悉起来，美月很开朗活泼，就像拥有身体虚弱的我的那份明朗，我和美月常在周末时一起玩。也许是因为双胞胎的关系，美月就像我的一半，我们分享喜怒哀乐，美月交上男朋友后我打从心底里感到高兴。虽然我的身体无法享受恋爱，难免觉得寂寞，但是美月能代替我获得幸福，这对我来说已经足够了……”羽泽美月当年的恋人就是久我俊幸，但是两人现在都已经不在世上了，素亚子痛哭起来，伊纲搂着她的肩膀小声安慰她……

我们把素亚子送回家之后，去了西鞠滨的鹤见家，我们被薰请进房间，他的房间里弥漫着腐臭味和消毒药水味。鹤见薰和伊纲用笔交谈，关于火灾那天的事情，薰说自己什么都不记得了，还说：“薰已经死了，薰杀了人，所以死了，被杀了，死去的薰已经不在了，谁都不在了……”而关于羽泽有马的情况，他只写了三个词：有马、还活着、我自己，伊纲问他犯人是谁，他回答：艾纳、做的、头、切断，伊纲接着问他去海滨公园和狩川町的WoodsTown干什么，他回答：WoodsTown、不知道、不好吃、还有、自己、活着、姐姐、说过、姐姐、憎恨、男人、杀掉。看来这个孩子的思想非常混乱，伊纲向他提出了最后一个问题：你是谁，他回答：不知道、我已经、没有脸了，然后站起来揭开面具，继续写着：谁都不在了、我、也不在了、幻、已经够了、足够了、所以……鹤见瞳子突然进来：“你们在对薰做什么！快给我出去！”在被



徐超 希望大家在玩游戏的同时不要忘了工作和学习，要劳逸结合。
读者资料 16岁，男，431800，湖北省京山新阳小区36栋102号，兴趣：玩SP

她赶出去之前，我看到薰的电脑显示器上的画面是MO。

我们回到事务所整理今天的调查结果，但是理绪突然来访，她通过电话号码找到了这里，她说自己被警察怀疑，很害怕，于是来寻求帮助。理绪两个月前从少年犯管教所被释放出来，自称自己以莫须有的罪名被警察逮捕强制送入管教所，在里面待了两年半，最近警方又因为久我俊幸的事情对她进行了讯问。伊纲问了理绪的本名以及她被送到管教所的原因，得到的答案令我们惊讶，理绪的真名是大神晶，被怀疑是羽泽家放火杀人事件的犯人，她就是媒体报道的中学生A……

这也是假面，被扣上莫须有的罪名戴着中学生A面具的少女无法挽回的过去。她已经无处可去，多数人的心中有幻影舞动，事件的真相就此埋没。有着各色假面的幻影，其正体终于明了……

終章 幻影缠绕





火灾发生的那天，晶在羽泽有马的房间里，因为这个原因而被捕。大神勋男死后，晶一个人带着东西离家，在狭稻温泉车站附近遇到了羽泽有马，有马把晶带回家软禁，已经自暴自弃的晶毫不抵抗。发生火灾的那天，有马得知晶是大神勋男的女儿，拔出刀对她说："告诉你吧，你的父亲是我杀的，我也杀了你吧。"此时潮田薰从隔壁房间通过窗户过来帮助晶，本想威胁对方的有马挥舞刀时失手砍中了薰的颈部，受到刺激而失神，晶趁机从窗户跳下去逃了出来，回到自己家的她后来得知火灾的时候非常震惊。据说潮田薰提供了当天晶身上沾满鲜血从窗户逃出来的证言，晶因此被警察逮捕。

伊纲把晶送回家以后，跟我约定第二天去警察局确认她说的事情，第二天见到伊纲时，她已经对全部的事情做了推理。犯人有马被久我发现真面目后就下了杀手，久我寻找中学生A的理由是自己的恋人羽泽美月被害，久我不满犯人未受到刑法制裁，便独自展开调查，在MO中通过艾纳的协助找到中学生A后，他约对方在海滨公园见面，对其怀有杀意的久我反被对方正当防卫弄伤。犯人杀害久我的过程是先在其电脑上设置外挂，然后把久我叫到屋顶上，两人在屋顶上玩MO，游戏中的时间发生前犯人把久我打昏，13点左右把他从屋顶上推下去，自己用久我的笔记本电脑操作有马，而艾纳由久我房间里的台式电脑的外挂操作，最后开始MO用户事件，在适当的时候下线，带着两台笔记本电脑扬长而去。

在警察局尾场、音成和伊纲为谁是真正的犯人争论起来，我指出这一系列事件的真正犯人是戴着潮田薰面具的羽泽有马，伊纲和我想法一致并作了推理：根据晶的说法，三年前有马杀死薰后，把薰的头部完全切下，在遗体和薰的房间淋上灯油，也往自己脸上淋了灯油然后点火，潮田薰的母亲瞳子对孩子有着异常的感情，对她来说只要有薰存在就够了，没有注意到她看到的是以薰为名的幻影，在做出晶是凶手的证言后，有马从杀害大神勋男的案件中巧妙脱身。久我被杀害的前一天晚上有人在WoodsTown看到过他，而他杀害久我的重要证据是MO中的聊天记录，当时久我俊幸操作的人物是有马，而羽泽有马操作的人物是艾纳，久我对有马说"被你杀害的姐姐"指的是火灾中丧生的羽泽美月，他一定是察觉到了潮田薰就是羽泽有马的事实，有马的真实身份被久我知道后因此杀害了他。

刚刚弄清楚事情真相的我们又得知了薰自杀的消息，在床架上上吊自杀的有马留下了遗书："戴着薰的假面生活已经到了极限……"之后在现场找到了三年前作为凶器的刀和已经化为白骨的人类颅骨，房间里恶臭的来源就是油纸包着的薰的头部，得知事实的瞳子几近崩溃。

回到侦探事务所后居然见到了癸生川，他听我们讲述了事情的全部经过，当听到有马自杀的事情时他的反应非常强烈，他说了一些我不理解的话后，不知打电话给谁，喊了一句"快去"就冲出门去，觉得事情不妙的我们也跟着他出去，来到海滨公园后



颜立亭	游戏在某些时候就是生活，而生活在某些时候更只是一场游戏而已。
读者资料	19岁，男，421008，湖南省衡阳市湖南理工学院南校区K0301班，兴趣：游戏、足球

发现与癸生川见面的人是素亚子。癸生川坚持说事件还没有解决，薰就是薰本人，不是羽泽有马，还对素亚子说她找到的过去不是真实的过去，在本事件中一直戴着假面的人正是素亚子。素亚子的父母拜托癸调查女儿的下落，而我们眼前的素亚子其实是本应在三年前死去的羽泽美月。

中村素亚子和羽泽美月是一对命运坎坷的双胞胎，20年前姐妹两的父母死于事故，只有几个月大的两人虽然相貌相似，但是姐姐身体健康而妹妹非常虚弱，羽泽家收养了美月，中村家收养了素亚子。17年后，美月听母亲说自己是养女，自己还有一个双胞胎妹妹，好奇的美月找到素亚子，很快相处融洽，美月每周都去找素亚子玩，两人无所不谈，羡慕美月的素亚子常常穿上美月的衣服偷偷出去。美月与久我相恋后，素亚子非常高兴，但是美月很在意久我和网友用电子邮件聊天的事情，要求久我中止聊天，久我答应了美月。当时美月常常去素亚子家里住，这就是她外宿的真相。某次两人互相交换玩的时候，素亚子要求去美月住的狭稻市内观光，不得不留守在中村家的美月通过移动电话给素亚子做向导，但是当时素亚子的身体状况迅速恶化，去了狭稻后没有体力再返回自己家，美月也无法在夜间外出。幸运的是素亚子当时的所在地离羽泽家非常近，美月就让她去羽泽家躺在自己的床上休息，约好明天去接她，疲乏的素亚子很快就睡着了。但是当晚发生了火灾，遗体DNA鉴定的结果表明素亚子与羽泽夫妇没有血缘关系，由于美月是养女，这方面没有什么问题，推定遗体就是美月。得知这个消息的美月大受刺激，种种矛盾在她心里交织，素亚子对美月来说是自己的一半，美月对素亚子也一样，失去素亚子后精神恍惚的美月数日不沾米水，很快就像真正的素亚子一样衰弱下去，美月的记忆和素亚子的感情交错混杂。三年后，美月一直戴着素亚子的面具过着普通的生活，真正的自己成为幻影，化身为加村这个幻想人物……

癸生川指出那场杀人事件本来是针对美月的，因为她独占了久我俊幸。“真正的犯人是艾纳。”美月泪如泉涌。艾纳，就是和久我俊幸用电子邮件聊天的INA，美月中止了久我的聊天，因此艾纳怀恨在心，这个真正的犯人就是最初成为犯人的大神晶。此时的晶也到了海滨公园，从容地跟我们打招呼，但是伊纲揭穿了还在演戏的她。晶到事务所来找我们的时候曾经提到了久我俊幸的名字，MO里有马宣告罪行的时候她并不在线，知道久我名字的她就是犯人。被揭穿的晶瞬间变换表情，承认了自己是艾纳也是理绪，是中学生A也是真正的杀人者，晶来海滨公园的目的是找美月，虽然她一开始对美月藏有杀机，但是杀害美月只是手段不是目的，现在已经没必要再杀害美月了。晶与美月简短交谈后，交给她一本笔记，然后向我们讲述了她犯罪的全部经过，让我们看到了晶的真面目。



晶的双亲不到20岁就生下了她，两个人年轻气盛，晶对他们来说是个麻烦，两人只对她进行维持生存的最低限度的照料，晶上幼儿园的时候，母亲像逃避一样消失了，小学时晶的父亲勋男常常由于酗酒赌博而不回家，晶一个人度过了孤独的童年。早熟的晶不像普通孩子一样天真无邪，而拥有一种微妙的豁达，冷眼旁观同龄人的行为，但是心理成熟速度追不上过早的自我成长导致了她的精神扭曲。父亲的态度是令她精神紧张的重要原因，晶分不清父亲的责备和发怒，敏感的她总是处于精神不安定状态，而她的学习成绩相当好，尤其是与感情因素无关的理科，而警察因为晶的夜游与勋男联系时，勋男冷漠的态度更打击了晶。中学时晶买了电脑上网，以INA的网名自由自在遨游于网络，当时晶与久我用电子邮件聊天，久我仿佛能看透晶的内心的言语让晶觉得他与众不同，晶渐渐对他敞开自己封闭的心灵。两人的聊天和见面渐渐培养起了晶对别人的信任，但是久我跟羽泽美月交往后中止了与晶的来往，失去唯一依靠的晶感到强烈的空虚和被信任的人背叛的绝望。而此时的晶又遭遇了父亲的死亡，胡思乱想的她产生了杀死羽泽美月夺回久我俊幸的想法，了解到美月是有马的姐姐而父亲被有马杀害后，晶伪装成离家出走的少女成功进入有马家，在此期间也听有马说过父亲死于潮田薰之手。2005年1月5日，素亚子回到了美月家，当天深夜晶先杀害了美月，然后又杀害了有





王腾阁	除了学习，在生活中我少不了GBASP与《掌机迷》。
读者资料	13岁，男，361000，福建省厦门市湖滨六里190号903室，兴趣：游戏、看书





马井切断了他的颈部，从窗户进来的薰看到了浑身是血的晶。薰把醉酒的大神勋男撞落河中后一直战战兢兢的生活着，对生活感到绝望的他决心杀害把自己害到这种天地的有马，那天深夜他带着灯油进入有马的房间，晶要他洗脱罪名以有马的身份活下去，就淋了他一身灯油并点火，带走了有马的头部和凶器说过段时间寄给薰。薰逃回房间想要熄灭身上的火，却引起了火灾，而晶点燃了有马的遗体后从窗户逃脱了。这就是羽泽家放火杀人事件的真相……

一个月后警方根据薰的证言逮捕了晶，在少年犯管教所度过两年半的晶被释放后住在报纸配送所，某日偶遇久我俊幸后，晶反复考虑决定杀害久我，于是通过网络购物买了和有马那把生存刀一样的刀。晶听到流言说中学生A在玩网络游戏，而久我在苦苦寻找中学生A，晶化名理绪接近久我，又以艾纳的身份出现，察觉到艾纳就是以前的聊天对象后，久我表明自己的第一要务是寻找中学生A。久我推测在大火中幸存的薰其实是有马，又听说薰和中学生A都在玩MO的消息，认为薰就是中学生A，于是用有马的名字开始在MO中寻找犯人。晶以艾纳的身份把中学生A的名字叫“晶”的情报告诉了久我，两人在海滨公园见面时，晶向久我坦白自己就是中学生A，无法被久我原谅的晶用事先准备的刀砍伤了久我，久我认为伤害自己的艾纳处于精神不安定状态，所以庇护了她，告诉警方自己没有看到犯人。

久我被杀害前夜，晶假扮成薰的样子故意制造了假面人出现的目击者，事件当天就如伊纲推理的那样，晶把久我叫到屋顶上一起玩MO，两人为有马、艾纳、理绪三个人物分别用了三台笔记本电脑。事件开始前晶把久我打昏，搬到屋顶边缘，还脱掉他的鞋子自己带走处理，在久我的笔记本电脑上用有马向艾纳发送了消息，然后用艾纳挑拨布雷特。13点时晶把久我推下屋顶，又在MO中用有马杀死了当时以久我的台式电脑上的外挂操纵的艾纳，再用理绪发出惨叫引起其他人的注意。一切都照计划发展后，晶下线带着三台笔记本电脑在骚动中扬长而去，后来把久我的笔记本电脑扔在了垃圾场。

关于杀害雪井琉香的事情，晶只轻描淡写地说他让自己觉得很恶心，当时晶约了江本佳隆在海滨公园见面准备下手，幸好当时江本被音成带回了警察局。最后晶找到侦探事务所向我们表演以博取同情。杀害薰的人也是晶，她趁瞳子外出时把薰吊死，伪造了遗书。找不到自己生存意义的晶听了癸生川的话后只是说：“这些话救不了我，真是遗憾……”被尾场和音成带走前，晶留下了一句：“我还只有17岁，等我20岁的时候一定会回来，那时我会重新做起的。”

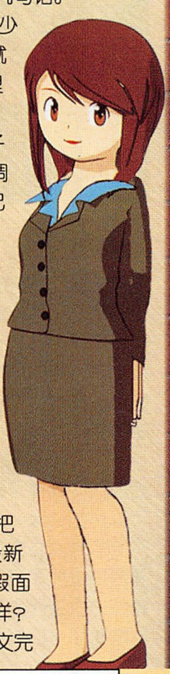
晶走了，这次的事件总算闭幕了。不，还有一件事情让我很在意，大神晶在跟尾场警官一起走之前，曾经停下来跟我说：“怎么样，生王先生，是不是有些事情想问我呢？”“我只想知道你用有马宣告罪行的理由……”“这个么……刚才我已经说过了，没有什么特别的理由。”“真的吗？我注意到那时你说了这样的话，‘其实我也在困惑到底该怎么办，如果交换立场你会怎么想？作为杀人犯的我今后该如何是好呢’。”晶当时的那些话让我有种微妙的感觉，她操作久我曾经操作的有马是想靠近久我，希望像以前一样互相倾诉烦恼，那时她的话在一瞬间露出了她的真心。她听了这些以后沉默片刻，然后微笑着对我说谢谢，临走前还对我说了几句话。

17年间拥有数种面貌的少女，留下幻影远去。人活着，就会不断换着不同的面具。心里缠绕着重重幻影……

伊纲给我看了晶给素亚子的那本笔记，那是久我俊幸调查事件时使用的笔记，在笔记的最后一页上写着：“给美月。谢谢。”伊纲问我晶走之前跟我说的最后那些话是什么，我很抱歉地说现在还不能告诉她，到了恰当的时候我会说出来的。我从侦探事务所回去的路上，回想晶当时说的话：

生王先生，我也想试着做游戏。我会为此努力的，回来以后请多指教哦。那时我要把这次的事件做成游戏，放在最新的主机上，游戏名字就叫《假面幻影杀人事件》，你觉得怎么样？

——全文完



刘邱岩	用心的去玩自己的游戏，不必在意是否大作。
读者资料	22岁，男，830088，新疆乌市三坪牧场五一酱厂小罐，兴趣：音乐、DJ、看书、动漫、电动

彼岸島

higanjima

PSP		
NOWPRO	AVG	160KB
2005.04.28	5040日元	1人用

小技巧：游戏中同时按下L、R、START和SELECT键可以复位返回开始画面。

花朵吸取了人的灵魂，花瓣因痛苦而被染成红色，这就是关于彼岸花的传说……有这样一座孤岛，因为遍地开满了殷红的彼岸花，而被人们称作“彼岸岛”。由于相传岛上住着抓走人类并吸食鲜血的“鬼”，人们对这个岛讳莫如深。

小岛上充满了恐怖的气氛。“没有人能从彼岸岛上生还。”这句话在人们中间慢慢传开了……



恶梦

茂密而深邃的森林，雨点打在枝叶上，发出单调而无情的回响。天上，雷声轰鸣，闪电不时将地面照亮，地面上开满了红得令人颤栗的彼岸花。在这恐怖的夜里，整个森林如同一片血海。不过，这里并非黄泉的彼岸，而仅仅是略带寒意的初春三月里一个普通日子中的景象。

一个身穿西服的男子拼命地奔跑着。他已经在这个森林里跑了很长时间。终于，他看到了森林的边缘，那里有一座废弃的古寺。疲惫不堪的男子走进了寺里。关好门，倒在地上。他痛苦地按住了自己的肩膀。一道很大的伤痕从肩部一直延伸到胸口。所幸，伤痕较浅。男子刚刚松了一口气，门口突然传来了响动。男子战战兢兢地走到门口，把门打开了一条缝，向外窥视。除了雨中的森林，什么也没有。“恐怖心理会使人变得疑神疑鬼。”男子一边安慰自己，一边准备把门关上。

就在这时，几根青黑色的手指挡在了门缝之间。

男子发出一声惊叫，但一个身影已经一把把门拉开冲了进来，把男子按在地上。闯入者虽然是一副头戴斗笠，身披蓑衣的村民形象，但血红的眼睛和外突的獠牙已经让人很难在他身上看到人类的影子。倒地的男子惊恐地看着“村民”向自己扑来，紧接着，他的视野变成了一片血红。

“你还好吗？”

男子愣了一下，发现自己还活着。袭向自己的怪物倒在地上，已经身首异处。一个戴着圆框眼镜，身披雨衣，手持镰刀的人站在门口。

“你是怪物还是人？”男子惊恐地问道。

“放心吧，你瞧，我没有獠牙的。”戴眼镜的人摘下了一直戴着的口罩，微微笑道，“我叫宫本笃。”

获救的男子是个地震勘测员，他和其他三名同事一起上岛进行勘测工作，却在不知原因的情况下遭到了袭击，现在只剩下他一个人了。他向戴眼镜的人——宫本笃讲述了自己的经历。当



高山	不知不觉已2岁了，经过2年风雨《PG》日趋成熟，祝《PG》在今后更加完美。
读者资料	18岁，男，266300，山东省胶州市第一中学高三17班，兴趣：玩掌机

他刚要从地上站起来时，伤口的疼痛使他发出了呻吟。

“没关系吧？”笃问。

“好像感冒了。从刚才开始，身体就有点发热……”

笃刚要把男子从地上扶起来，却看到了男子胸前的伤口。

“这道伤是什么时候留下的？”

“在森林里被袭击的时候。已经两个小时了吧……”

笃仔细地检查了男子的伤口。

“已经从伤口转移到全身了，真遗憾。”说完，笃举起了手里的镰刀。

男子的头颅飞了出去，甚至连一声惨叫都没来得及留下。

明



宫本明从恶梦中醒来。梦到哥哥宫本笃和怪物战斗后又杀了人，这实在是过于脱离现实了。自己崇拜的哥哥从前年就失踪了。以前，无论是读书还是运动，哥哥做什么都十分优秀。明是从小看着哥哥的背影长大的。尽管已经过了两年，明还是无法接受哥哥已经失踪的现实。看着桌上照片中站在自己身边面带微笑的哥哥，明怎么也无法将其和梦中的那个形象连接起来。终究，那只是个梦吧。

“明！快起来！磨蹭什么呢！”

窗外传来熟悉的喊声。明赶紧穿上T恤出了家门。门外站着的人是健和小雪。他们都是明从小时候起青梅竹马的玩伴。身穿樱花图案浴衣的小雪就是那时为笃和明拍摄合影的人。如今，她已经成长为一个亭亭玉立的漂亮女孩了。健的家里是鲜鱼店，由于从小在店里帮忙，健比同龄人显得老成一些。看着这两个人亲热地说笑，明心里感到一丝苦楚。

这两个人已经从去年开始交往了。对于对小雪抱有恋心的明来说，这又是一个难以接受的事实。在明看来，如今虽然大家交情如故，但小时候的朋友关系已经发生了微妙的变化。

“你在那里发什么呆啊？今天不是樱之祭吗！”

健的喊声把明拉回了现实。明这才想起，今天是附近最大的祭典——樱之祭举办的日子。由于刚进行完考试，明的思考能力还有些僵硬，以至于把聚在一起逛祭典上的夜市的约定都给忘了。

说起来，哥哥就是在前年的樱之祭上失踪的。两年来，明的身高增加了10厘米，而且已经高中毕业了。

祭典之夜

“今年的祭典更加热闹了啊，明。”健感叹道。

樱之祭是当地最有名的活动，因此来自其它府县的观光客非常多。每年只有这个时候，镇上的人会比平时多出几倍。看着道路两旁盛开的樱花，明又想起了哥哥。想当摄影师的哥哥非常喜欢拍摄樱花。

此时，一个女子映入了明的眼帘。这是一位身材高挑，皮肤白皙的美女。她拿着一部照相机，正在对着樱花进行拍照。从她的拍摄的动作中，明依稀看到了哥哥当年的身影。

突然，明愣住了。因为女子手中的古式照相机，正是哥哥曾经形影不离的拍摄工具，甚至连镜头框的伤痕上贴的红色胶布的位置都一样。

明正要问个究竟，女子忽然回过头来，意味深长地看了明一眼，就消失在人群之中。由于看到女子的身后站着一个身形健壮的男人，健劝明不要去追。可因为发现了失踪哥哥的线索，明无论如何都想问个究竟。不顾健的劝阻，明追着那个女子的身影追了过去。健和小雪不由得担心起来。

“小雪，加藤他们应该也到祭典上来了，八



朱慧　你们为掌机迷服务，我们为《掌机迷》服务！
读者资料　20岁，男，401120，重庆西南政治大学渝北校区2004-31信箱，兴趣：音乐、游戏

成正在夜市里逛。赶紧把大家集合起来。”健让小雪去找同伴，自己向着明消失的方向追了下去。

那名女子似乎有意从明的视线中逃开，但明却始终执拗地追在后面。在港边无人的仓库街，明终于追上了女子。可是，转过头来的女子却发出了急切的叫声。

“你到这里来干什么！快逃！”

明还没有反应过来，手腕突然被一个戴着墨镜的男人狠狠抓住了。用力之大使明拼尽全力也无法挣脱。感到危险的明一拳打中了男人的面门，墨镜被打碎落在地上，可男人丝毫不为所动。明的视线定格在男人的脸上。

那张脸上有一双血红色的眼睛。

怪物

明被倒剪双手拖进了仓库。男人宛如野兽一般的面孔狞笑着凑到了明的眼前，头上覆盖着雪白的毛发，张开的口中有着尖锐的獠牙，毫无生气的血色瞳孔中充满了狂气。过度的恐惧使明动弹不得，甚至连声音都发不出来，只有强烈的求生意识拼命在脑中回响。

正在这时。

“明，快逃！”

健抡起一根粗木棒，从后面狠狠打向男人。可男人只用左手就轻轻挡住了健的全力一击。擅长打架的健迅速而准确的攻击全都落在了男人的要害，可男人却毫无反应。

“他已经不是人了，是怪物！健，快跑！”

得到逃脱机会站起身来的明向健喊道。可是，已经来不及了。男人把健狠狠摔在地上，又把他拎了起来，猛烈的反击毫无作用。突然，男人向着健的脖颈一口咬了下去。鲜血迸了出来，健停止了抵抗。那个男人的样子，简直像是传说中的吸血鬼。



这时，健掉在地上的手机响了起来。小雪已经召集了同伴。明一边想着如何救下健来，一边在手机中告知小雪他们所在的位置。话音刚落，电话却失去了信号，可明已经顾不得电话了。他抄起一根铁管，向着仍抓着健的男人后脑很很打了下去。铁管的前端传来了头盖骨破碎的声音。男人松开了健，可是却没有倒下，而是向着明逼近过来。

上弦月

明的攻击完全没有作用，自己却倒在了地上。正当明痛恨自己的无力时，同伴们赶到了。小雪带来了同样是从小的玩伴的加藤、西山和朋。加藤和西山马上抄起能当武器的铁棍和角材和男子打起来，可他们根本不是男人的对手。男人又一次抓住健并咬住了他的脖颈，但面对着超出常识的对手，被恐惧包围的众人已经束手无策。

逃走

突然，一个身影从明的面前闪过，冲向那个男人。

这是一瞬之间发生的事。等明看清眼前的情况时，一把刀子已经插进了那个男人的腹部。男人发出了痛苦的叫声，猛地甩开了健。

“明，现在！赶紧把他救下来！”用刀发动攻击的是拿着笃的照相机的那个女子。瞬间清醒过来的明和加藤扶起健，大家一起逃离了现场。但是，那个男人似乎仍然没有倒下。

“明，一会儿在码头会合。”西山对着明耳语了一句，向着别的方向跑了。莫非他要引开那个男人？明觉得让西山一个人去太过危险，就把健托付给了加藤，向着西山追了过去。

明在迷宫一样的仓库街来回搜寻，却没有看到西山的身影。他正在担心自己的方向判断有误，刚才那个怪物一样的男人却出现在明的面前。

> ●Action Part
> 连打〇键加快跑步速度，以逃离男人的追击。

明发挥出人在危急时的爆发力量，一口气奔跑了一公里远，终于甩开了那个男人。西山、加藤、朋和健也到达了码头，这时刚刚清醒过来的健焦急地发现，小雪没有跟上来。同时，拿照相机的那个女子不知何时也不见了。明对大家简要地讲了照相机的事，熟悉宫本笃的大家都觉得事有蹊跷。在冷静了一下之后，大家决定先去找小雪。

小雪跑进了一座仓库。她藏身在一个角落

王锋锋	有了PG，我的生活变得很无聊；没有了PG，我的生活会更无聊。“COME ON PG”。
读者资料	17MQU，LL，311201，浙江省杭州市萧山区第六高级中学高一7班，兴趣：GBA、乒乓



里，稍稍整理了一下因奔跑而显得有些凌乱的浴衣。就在她刚刚平静下来时，仓库门口突然传来了刚才那个男人低沉的脚步声。小雪屏住呼吸使自己不被发现，可就在男人刚要离去的时候，一只老鼠从小雪的膝上窜了过去。吓了一跳的小雪弄出了响动。男人立刻转身扑了过来，小雪发出了惊恐的叫声。

就在小雪即将受到袭击的时候，明从仓库门口双手举着铁管飞奔过来，猛地打向男人的脊背。男人摇晃了一下，随即像没事似的转过头来。

“小雪！快出去！”

小雪赶紧站起身来，从明的身边向外跑去。

与此同时，明用铁管横扫男人的小腿，男人踉跄了一下，跪在地上，但紧接着又站起身来。

“这家伙不知道疼吗！”这样咒骂着，明也转身逃向仓库的入口，却被地上乱放的器械绊倒了。此时，加藤、西山和朋各持武器冲了进来，三个人的猛攻暂时牵制住了男人，明才从仓库逃了出来。

健埋伏在仓库的门口，手里举着在码头找到的拆船用的砍刀。当男人从仓库追着大家跑出来并把朋按倒在地时，健从后面用刀狠狠地砍进了男人的头颅。男人大叫一声倒在地上，一动也不动了。

“尸体看起来只是普通的人类啊。”杀死男人后，健对自己刚才的行动有些缺乏信心。倒在地上的男人头发和眼睛都恢复了正常的颜色，以至于大家有些手足无措，不知是不是杀错了人。

“你们干掉的是怪物没错。”不知何时，那个拿照相机的女子出现在大家身后。大家还没来得及询问原由，女子却先开了口，“有没有人受伤？他的血带有剧毒！”

据女子所说，被咬并不会中毒，但如果伤口沾了那个家伙的血就可能致死。这种毒溶于普通的水，于是大家赶紧用仓库附近的水龙头把各自身上擦伤的地方冲洗了一番。等大家平静下来之后，女子把照相机递给了明。毫无疑问，这是笃的相机。

女子自称从一个小岛上来，并且见过笃。一个不明组织派出三名“密探（AGENT）”剥夺了岛上村民的自由，也抓去了女子的家人和笃。由于这个组织可能与警方勾结，所以不能报警。女子只好带着笃的相机从岛上逃了出来，却受到“密探”的追踪。“密探”使这个组织制造出来的怪物，而大家打倒的男人，就是三名“密探”其中之一。

女子恳求明一行人跟随自己上岛去解救村民，并许以纯金的宝物相谢。面对这种过于离奇的故事，大家陷入一片沉默。

“不行，太危险了。”尽管大家十分担心笃的安危，明还是毅然表示了拒绝。

“求求你，没时间了……我在码头准备了船，明天我会等着你们。因为即使只有我一个人，我也必须回去不可。”在转身离去的明等人身后，女子仍在恳切地请求着。

从仓库街离开后，明才想起，还没有询问女子的名字。

大家各自离去。把健送回去后，明回到家中，躺在床上，辗转反侧，夜不成眠。

电话铃声将好不容易睡着的明惊醒了。电话是加藤打来的。

加藤的家里是间照相馆。明到来之后，加藤拿出了洗好的留在笃照相机中的相片。上面拍摄的都是岛的景色和村民，还有那名女子。明正在疑惑昨晚女子所说的话会不会是现实，健和西山走了进来。他们早上去了仓库，可那个男人的尸体已经消失了。立志要当医生，知识渊博的西山曾经检查过男人的颈动脉，那个家伙已经必死无疑。已经死掉的人不翼而飞，无疑使大家经历的事件又向着离奇的方向踏近了一步。一直很有领袖风范的健做出了决定：到岛上去找明的哥哥笃。明拗不过大家，再加上确实担心哥哥，就答应了。当然，这个行动是瞒着小雪的。

港

“明，我知道你会来的。”

那个女子已经等在码头上了。宽檐帽和白色夏装使她显得更为动人，像一位出游的贵族千金。“我的名字叫丽，请多关照。”女子这时才自报家门。不久，大家陆续到来。在健的要求下，朋冒着很大风险，从当警察的

黄健均	为了高考，已有一段时间没有买《掌机迷》了，经过书摊却又忍不住要放纵自己多一次。
读者资料	19岁，男，529142，广东省新会市三江镇深吕乡建庆村二巷3号，兴趣：打机

哥哥那里偷来了一把手枪。在大家互相进行介绍时，身背弓道用具的小雪出现在码头上。她从性格老实的朋那里套出了实情，自作主张地跟了过来。一番争执之后，争不过小雪的健只得答应带她同去。

丽租来的渔船开动了。船长是个上了点年纪的人，十分和善，还在船上养着一条温驯的柴犬。船刚一离岸，丽忽然焦急地要求大家察看一下船的四周。明在船舷四处察看时，忽然发现大家都消失了踪影，紧接着，明被水中出现的死者之腕从船上拉了下去，好不容易抓住船帮挣了上来，却发现自己的下半身已经没有了。吓出了一身冷汗的明猛地回过神来，才发现自己刚才看到的是幻觉。大家在船上察看了半天，什么异常也没有发现。丽解释说，她从岛上逃出来时，"密探"曾经潜进了船上，后来还杀死了船员，因此才想仔细地调查一下。

这时，船长递给了大家小岛的观光图。

"欢迎到自然与炭矿之岛逆神岛上来。"图上的广告词这样写着。"逆神岛"这个名字则来自平安时代留下来的逆神神社。这个岛很早就因为有炭矿而被开发，三十年前因矿难被封锁后，就没有人再到岛上来了。

●浪头

船出发已经三十个小时了。正值深夜，大家都睡下了，只有明一个人站在船舷边。

"睡不着吗？"走过来的是丽，"你在想哥哥的事？"

"丽没有兄弟或姐妹吗？"明反问道。

"有一个，不过……"丽的表情暗淡下来。看着消沉的丽，明不由得安慰起她来。

"我们的岛上，一年四季都开着彼岸花。"丽开始静静地陈述。彼岸花共有两种，日本大部分的彼岸花是一种不会结籽，无法延续后代的花种。这种花到花谢的时节茎会缩进球根中，等来年再度开花。相传，这些无籽的花种是有人刻意引种才会在日本扎根的。但是，在这个岛上，这种花却一年四季长开不谢。"能结种的花，和不能结种却永开不谢的花……你觉得哪种比较幸福？"丽凝视着明的眼睛。

"丽……这太难回答了。"明无言以对。

"我喜欢。"丽突然说道。

"咦？"

"我说的是你的眼睛。那是率真的目光。"丽微笑着。

就在这时，船突然摇晃起来。健他们都跑了出来。船剧烈摇晃着，过了很久才停下来。操纵室里传出了柴犬的叫声。大家赶过去一看，被咬断了喉咙的船长倒在地上。同时，众人的身后出现了一个令人恐惧的熟悉身影。樱之祭夜里的那个男人赫然站在那里，头上还插着那把砍刀。几个人瞬间被打得东倒西歪，男人一把抓住了小雪。"他是怪物，不用客气！明，快用手枪！"健喊道。

●Action Part
用准星瞄准男子头部附近的攻击区域，此时准星会变成红色。按○键开枪，一枪就可以解决。期间小雪的体力会不断下降，瞄准越快越好。

明用枪打碎了男人的脑袋。剧毒的鲜血四处飞溅，大家赶紧躲得远远的。男人难以置信的再生力令大家感到恐惧。健正要追问丽有没有隐瞒别的事情，船却又一次开动了。活着的人全都在甲板上，是谁在开船？

砸开操纵室反锁着的门，应该已经死去的船长赫然站在那里。不过，原本和蔼可亲的船长已经不再是人了。



"我能听得到，他们在呼唤着我……我已经不愿再多想了，我·想·要·血……"

带着血红的眼睛和尖锐的獠牙，船长猛地扑了过来，那副样子和"密探"如出一辙。不顾指向自己的手枪，船长死死咬住了明的脖子。明的身体瞬间发生麻痹，视力似乎也消失了。在恐惧中，明下意识地射出了枪里的最后一颗子弹。不知是打中了什么机器，操纵室里瞬间燃起大火。众人的攻击打退了船长，可船长的身体突然起了异变，全身肌肉膨胀，脸部裂开，长出了像鱼眼形状一样的巨大眼睛。痛苦的船长开始疯狂破坏起船上

李芳芳 抽奖活动继续，两年了，希望奖品X2，并祝两岁生日快乐！
读者资料 22岁，女，464100，河南省信阳市平桥人民路医药二部，兴趣：GBA、足球

的设施。加藤发现了船上的渔叉，他和健一人抓起一柄，刺进了船长可怖的眼睛里。船长惨叫着跌进了海中。明的视力渐渐恢复，可此时的船已经变成一片火海。“往水里跳！我们已经离岛不远了！”这样喊着，丽率先跳了下去。

大家陆续跳进了海里，紧接着，船在大家身后发生了爆炸，大家被浪头冲散了。

明的麻痹感觉还没有完全消失，他拼命地游着，可身体总是不太听使唤。这时，丽从旁边架住了明。

不知游了多长时间，两个人终于接近了小岛。

岛上，村民的光亮依稀可见。

“不行，这边太危险。”丽带着明又绕着岛游了很远，才在一片黑暗的沙滩上了岸。

“对不起，明，我有些事瞒着你。”全身湿透的丽突然说。

“什么？”

“怪物的真面目其实是吸血鬼。”

明的担心变成了现实。从丽口中，明得知了吸血鬼的事实。吸血鬼的血有剧毒，一旦沾到伤口或者吸进腹中，人就会确确实实地死掉。但是，因毒而死的人类之后会作为吸血鬼复活，就像“密探”和船长那样。吸血鬼的肉体拥有强大的力量，但却不能制造血液，只能依靠吸食人类的血液而生存。发觉自己一直被蒙在鼓里的明心中不禁产生了怒火。诚然，丽也有自己的苦衷。为了搬救兵，她只好不择手段。而且，即使真是“吸血鬼”，由某个组织对人类注射药物等手段改造而成的可能性也还大一些。但是，因为自己的需要而将别人卷入危险，这种行为明还是无法原谅。

“把你们卷进来，如今我也感到后悔……不过，当我在樱花树下看到你的时候，我确实感到了命运……如果是你的话，说不定可以拯救这个岛，并且拯救你的哥哥……”

“哥哥真在这个岛上吗？”

“这是事实。而且，他并没有被捕，应该还藏在岛上的某个地方……”

“不会又是谎话吧！”

“明，请相信我。”丽的眼神是认真的。在月光下，丽的面容显得异常端庄。明相信了在海中救了自己一命的丽的话。“虽然你也很疲劳，但一决胜负只能在今晚。”丽告诉明，今晚是月圆之夜，是吸血鬼唯一不能自由活动的夜晚。正在这时，一些松明的火光渐渐逼近了。“居然在满月之夜出来了！”丽惊讶地说。

“那是吸血鬼吗？”

“在岛上也听到船爆炸的声音了吧，一辉。”

“！？”听到莫名其妙的话，明呆了一下。

“我是和你们一样的人类，是你们的同伴。请至少相信这些。”丽一个人走进了沙滩尽头的森林。不久，松明的火光改变了方向。是丽把他们引开的吗？

岛民

从防水的随身背囊里找出干衣服换上，感到身体渐渐恢复的明掏出了船长给的观光图，上面有小岛的地图。岛上几乎全被植被茂密的山丘占满了，只在海岸线边上有一个小镇和一个村庄。镇子是炭矿镇，村子叫逆神村。从方位判断，明现在的位置应该离逆神村不远。岛的直径约有20公里，想一个人进行搜索是不可能的。明决定先去寻找伙伴。

明走进了寂静的逆神村。透过窗户悄悄向民家的屋里望去，明倒吸一口凉气。这里所有的人都是吸血鬼。无论是大人还是孩子，都有一双血红的眼睛。不过，吸血鬼的视力似乎不佳，即使视线向着站在窗外的明，似乎也没有发现他。想悄然而退的明慢慢退后，却突然惊恐地发现，一个吸血鬼正站在身后盯着自己。

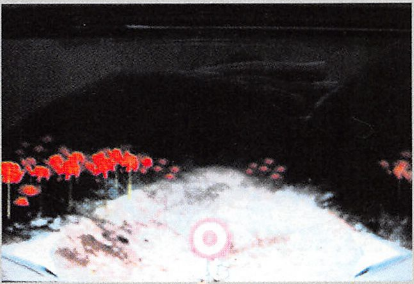
明钻进了树林，拼命向山上跑去。此时，本来应当视力不好的吸血鬼却在黑暗中紧追不舍。藏身在一棵树后，明突然意识到，可能吸血鬼是凭着血的味道追逐猎物的。于是，明赶紧包扎好在奔跑中被树枝划伤的伤口。果然，吸血鬼失去了方向，渐渐跑远了。想着村里的景象，又记起丽曾说吸血鬼“密探”只有三只，明觉得自己又被骗了。本来，如果吸血鬼杀死的人都会变成吸血鬼的话，岛上也不可能仅剩下两只才对。明对自己原来幼稚的想法懊悔不已。记挂着自己的哥哥，明不知不觉地睡着了。

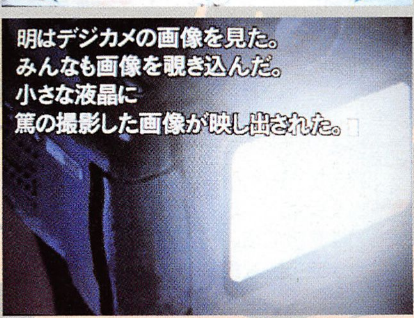
池

约一小时后，明睁开了眼睛。疲劳已经舒缓了不少。明站起身来，一边走着，一边在

倪都青	《掌机迷》让我拥有了飞翔于掌机世界的翅膀，承载了我的梦想。
读者资料	16岁，男，201300，上海市南汇区宣桥镇二灶社区五星，兴趣：足球、掌机

心中掂量着自己。明是个遇事总往坏处想的人。此刻，他对于生性喜好幻想，缺乏勇气，还经常被幻觉困扰的自己充满了厌恶。小雪选择坚强的健也是情理之中吧。明闷闷不乐地想着。不过，现在必须去找同伴们。大家为了自己的哥哥来到了岛上，这种时候，自己更不能逃避。明拣起一根粗树枝当武器，继续向着山顶走去。





●Action Part

这个Part与今后的剧情发展大有关系。选择的路线代表明的思考过程，对同伴的不同想法将影响明的行动。（本文使用的是右→右→右的走法）

明来到了一个清澈的小池，池边停着一辆吉普车，车内没有人，但有斑斑的血迹。明在车内找到了一部微型摄像机，电池还有余量，里面拍摄的是岛上的景物。明确信这是哥哥的东西，看来，哥哥到过岛上这件事是真的。明的精神都在摄像机上，身后却想起了脚步声。明隐身树后，想对来者发动袭击，反而被打昏了过去。

冰凉的湿毛巾使明睁开了眼睛，眼前是健的面孔。刚才其实是明和健在不明所以的情况下互相打了起来。健手里是把渔叉，打断了树枝，把明打倒在地。不过亏得树枝缓冲了力道，明才没有受伤。在这种地方见到同伴，明感到了前所未有的喜悦。健说他是和小雪、西山一起上的岛。由于小雪的脚扭伤了，因此留西山在旁边看护，健一个人出来寻找同伴。明也述说了自己的遭遇。两人一起使明的信心大增。背起健用吉普中的汽油灌进饮料瓶里做成的燃烧瓶，两人一起向小雪和西山藏身的神社走去。不过，由于听说小雪受了伤，而吸血鬼又对血的味道非常敏感，两人的步伐十分匆忙。

森

快步前行的两个人突然停住了脚步。前方,三个举着松明的吸血鬼村民正在围攻什么人。两人担心是同伴遭到了袭击，于是，他们拿出健背包中的武器，分路包抄过去。健先干掉了一个，明向着另外两个吸血鬼的身后冲了过去。

●Action Part

根据屏幕上的提示，交替按下○键和×键接近吸血鬼，接近到一定距离，攻击用的□键标志就会点亮，此时迅速按下□键攻击即可。由于吸血鬼在不断对被包围的加藤进行攻击，因此接近时的按键速度一定要快，否则加藤就会被杀死。

明将手中的矛扎向吸血鬼，但被斗笠挡住而扎偏了。回过身来的吸血鬼掐住了明的脖子，却被身后的健用渔叉捅倒在地上。站起身来的健奋力砍掉了另一个吸血鬼的脑袋。

惊魂未定的加藤发现自己已经获救后，猛地抱住明哭起来。稍稍平静下来之后，加藤讲述了自己的经历。他一个人游到岸边，发现了朋,可朋却慌张地逃走了，可能是把加藤当成了吸血鬼。于是，加藤追着朋进了森林，却迷了路,只好一个人在树林里徘徊，后来被村民发现，幸好得救了。会合了的三个人一起向山坡下的神社冲去。

神社

“小雪！西山！”

三个人站在神社反复呼唤。健事先约好让两个人藏在神社木造地板下面的空间中，可是没有人回答。明拿着手电钻到了地板下面。手电光的光芒猛地照到了一张恐怖的老人面孔，可是定睛细看，那里只有大

时程昱	我想，两周年没什么好说的，但我希望到二十年，还能让我再写！
读者资料	16岁，男，317216，浙江省德清县乾元镇大家山小区2单元403室，兴趣：游戏、音乐、KOF

大小小的岩石。难道又是幻觉？明用手电又仔细照了一圈，没有人。三个人怀疑这里曾经遭到袭击，于是决定到神社里面去看看。

以小岛的规模而论，这座神社实在是相当气派。神社内部分成拜殿和本殿。明等人打开拜殿的门走了进去。黑暗的走廊似乎没有穷尽地延伸着。地板的灰尘上留着一些运动鞋的足迹。“说不定是小雪他们。”三个人继续往里走去。突然，加藤惊叫起来。在手电光的映照下，三个人发现，走廊两边的架子上摆满了日本的雏人偶。

“别吓唬人啊。只是人偶罢了。”健说道。

“我知道。可是，为什么这种地方会有人偶啊？”加藤拿起了一个人偶。人偶非常陈旧，每个人偶上面还写着不同的人名。明想起了观光图上提到的，平安时代岛上供奉习俗中的“雅大人”。想必这就是那个东西吧。突然，加藤又大叫一声，把手里的人偶扔了出去。

“又怎么了？”

“吸……吸血鬼！”



每个人偶的背面都有另一张脸。而这张脸上，有着红色的双眼和尖锐的獠牙。这些人偶毫无疑问与岛上的情况有关，明想继续在人偶身上找到一些线索，担心小雪的健发出了催促。明只好把人偶放下。

三个人来到了本殿。本殿供奉着一尊大约一人高的，雕刻精美的石像，石像的面容非常俊丽。这里已经是神社的尽头，周围并没有人影。可是他们突然发现，石像下面似乎有道门。

推倒石像后，三个人费力地把门拉了起来。下面是一条仅有1.5米高的狭窄通道。通道前方，有一扇很大的铁门，门上的锁已经被锯开了。三个人推开铁门，明用手电向里面照去。里面屋子的墙上贴满了纸札，但没有人影。明在门里大声呼唤小雪和西山的名字，可没人回答。就在明刚要出去的时候，门外传来了加藤的叫声。“加藤！”明赶紧跑了出去。外边的一座架子移动了位置，出现了一条向下的阶梯。

“我刚想靠一下，突然就动起来了。”加藤说。

在手电光的映照下，木制阶梯上运动鞋的足迹清晰可见。三个人兴奋起来。

“小雪！西山！”

下了阶梯的三个人更加努力地呼唤，可仍然没有回应。阶梯的尽头是条又宽又长的地下通道，两旁布满蛛网。忽然，通道深处传来了似乎拖着什么东西走路的声音。三个人默默地向前走去。忽然，手电光照到了地上的一件东西。

那是小雪的弓道用具袋。

“小雪！”健猛地向里面冲去，瞬间消失在黑暗之中。“一提到小雪的事，他就……”加藤无可奈何的叹了口气。明想催促加藤跟上来，可刚一回头，明整个人呆住了。

加藤背后的黑暗中，浮现出无数的老人面孔。那是一个眼睛和鼻子的位置极度扭曲的异形的行列。“加藤，快逃！”话音未落，无数的面孔已经袭向加藤。加藤奋力甩开它们。

那是一种像小狗一样大的虫子。虫子的身体上，乱七八糟地长着人类的器官，十几条，二十几条蜘蛛一样的长腿托着身体，以飞快的速度奔跑而来。明和佳藤向着健的方向飞快逃去。“明，快来帮忙！”健正在那里用小刀割开一个巨大的茧。茧的下面，露出了少女的两只脚。

“是小雪！西山的茧在那边！”

“健，大群怪物追来了！”

“明，动手！把袭击小雪的敌人消灭掉！”健举起渔叉，刺向追来的怪虫。被刺中的怪虫发出了人一样的叫声，逃向黑暗之中。向着大群的怪虫，明举起了斧子，加藤也奋力挥起了铁管。

●Action Part

用方向键或摇杆移动光标瞄准怪虫，按○键和×键发动攻击。按○键是横斩，×键是纵斩。注意瞄准时应当瞄准怪虫飞过来后的接近点，距离太远时是打不着的。初

韩舒	祝《掌机迷》越办越好，小编越长越帅/美，售价越来越低，赠品越来越多。
读者资料	246003，安徽省安庆市石化菱北生活区39栋5号，

时是一只一只发动袭击，到后来会两三只一起飞过来。看准怪虫接近点的分布位置，选择相应的斩法把它们一并解决吧。

三个人拼命战斗了将近三十分钟，终于没有怪虫再冲过来了。“趁现在，快救小雪和西山！”可是，茧出乎意料地结实，一时难以割开。这时，通道深处传来了杂乱的沙沙声。

“看来数量很惊人。你们带着茧先出去，我来争取时间！”健发出了命令。加藤背起了西山的茧。明把手电向着前方别在腰上，抱起小雪的茧一起往回冲去，爬上了木质的阶梯。

“这帮家伙砍了也能再生！快逃！”健也跟了出来。三个人费尽力气冲了上去，立刻把架子推回了原来的位置，封住了阶梯口。但是，紧追而至的怪虫们巨大的力量不断将架子往外顶，三个人拼命按住也无济于事。

“我一发口令，你们两个同时松手！”健从背包里掏出了燃烧瓶。

“不行，神社是木制的！”

“地道是石头的，只能如此了。”健点燃了燃烧瓶。一声令下，明和加藤同时松开了手，通道打开了。健把通道口上的怪虫一脚踢了下去，紧接着猛地把燃烧瓶扔进了虫群的深处。随着声声惨叫，虫子们像纸一样燃烧起来。三个人重新推回架子堵上了地道口。为了谨慎，又把石像搬过来，压在了架子上。怪虫的声音消失了。

三个人小心地割开了茧。小雪和西山苏醒过来，二人平安无事。原来，神社附近一直有吸血鬼出没，害怕的小雪拉着西山躲进了神社，却遭到了怪虫的袭击。两个人一口气喝了许多水，疲惫地睡着了。

雅大人

一行人决定在小雪和西山恢复体力之前就待在神社里。由明、健和加藤三个人轮番在拜殿门口站岗。当健站岗时，明重新开始研究观光图。

这里曾经流传着平安时代大和朝廷的英雄平定当地土著，开拓疆土的传说。岛上的逆神神社就是供奉英雄的神社。在每月十五的祭典上，都会展示一种穿着华贵衣服的人偶，这就是“雅大人”。之后，岛上在供奉死去的孩子时，就开始使用类似的人偶，神社里一共供奉了几百个。英雄与孩子们为什么供奉在一起，人偶为什么会有吸血鬼的脸，观光图上面没有提到。

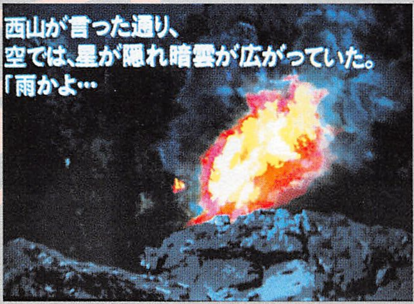
此时，小雪和西山醒来了。正当气氛稍有些活跃时，健跑进来让大家准备逃走。吸血鬼来了。



明明是满月之夜，神社外却聚集了数十只吸血鬼。幸好，它们似乎没有发现明等人，而且，有些吸血鬼样子显得很痛苦。明他们正在后悔没有早点从神社逃出去，吸血鬼的队伍却分出了一条道路，从后面走出来一名白发的吸血鬼少年。吸血鬼们开始呼唤少年的名字。它们喊的是“雅大人”。少年用手里的杖殴打那些显得痛苦的吸血鬼。被打的吸血鬼产生了异变，身体裂开，从中爬出了神社中的怪虫。少年把那些虫一一打死。

“真是，到了满月之夜就一点用都没有。”

少年像普通人一样开了口。看起来，他是吸血鬼们的一个首领。明他们正在观察外面的情况，小雪受到了怪虫的袭击。明他们赶紧打退怪虫，可外面的吸血鬼已经听见了动静，把神社包围了起来。情急之下，健用燃烧瓶点着了神社，众人逃向了有怪虫出没的地道里。



在地道无尽的黑暗中，明又看到了古怪的幻觉。不知走了多长时间，大家才从通道的尽头走进了森林里。众人熄灭了手里的松明，悄悄地走上了山顶。从山上往下看，吸血鬼的村庄已经被大火引燃了。明他们正在高兴，天上却突然下起了暴雨。山下的火逐渐熄灭了。不过，

吴宏庆 岁月抹不去《掌机迷》在我心中的地位，我只想说：“你酷，故我爱，YEAH！”
读者资料 17岁，男，200941，上海市宝山区月浦镇浦人村131门402室，兴趣：玩掌机迷

由于雨水冲刷掉了血的气息，吸血鬼们也没有追来。众人躲进了山洞。

明重新检查在吉普车中找到的摄像机，发现录像中，一个很像刚才那个"雅大人"的少年倒在神社后面贴着纸札的屋子里。之后，镜头切换到一座医院，少年躺在病床上。但只看到这里，电池就没电了。不过，录像中医院的场景给了明等人提示。岛上的医院就在山后，众人决定到医院去躲避一下。

雨中，五个人艰难地走出了森林。

医院

医院的后半边已经被山上的土石埋住了，但前边仍然可以出入。与岛上古老的民家与神社相比，这幢现代式的三层白色建筑显得不太协调。小雪的身体显得十分虚弱，众人觉得不能在雨中多耽搁，赶紧进到了建筑的内部。

医院里到处都是死尸。众人想看看还有没有人活着，却遭到吸血鬼的突袭。打倒吸血鬼后，为了不让死尸再变成吸血鬼复生，众人无奈之下把地上死尸的头部全部破坏了。



由于医院里有发电装置，灯暂时还可以点亮。众人在一楼找到一间还不太杂乱的病房当作休息室，让小雪睡下了。明和西山在诊室里找到了一些药品。对医学有些了解的西山给小雪打上了点滴。加藤用剃须刀的电池经过简单改造，做成了微型摄像机能用的电池。笃的录像中记录了神社地下牢中的少年被运来医院和医院中的人变成吸血鬼的片断。而且，在吸血鬼出现后，笃似乎还去过一次神社。此时的录像中出现了明他们并没有在神社里见过的古书的画面。是不是被谁给搬走了呢？古书上的文字用摄像机的液晶显示屏看不清楚，众人决定去找找看医院里有没有能用的电脑。

病历

留下健在一楼看护小雪，明、加藤和西山爬上了医院的二楼。二楼的死尸数量比一楼多得多，单凭三个人实在没有余力进行处理，只好继续搜索。在二楼一片凌乱的病案室里，众人开始凭着录像上记载的入院日期寻找那个少年的病历。

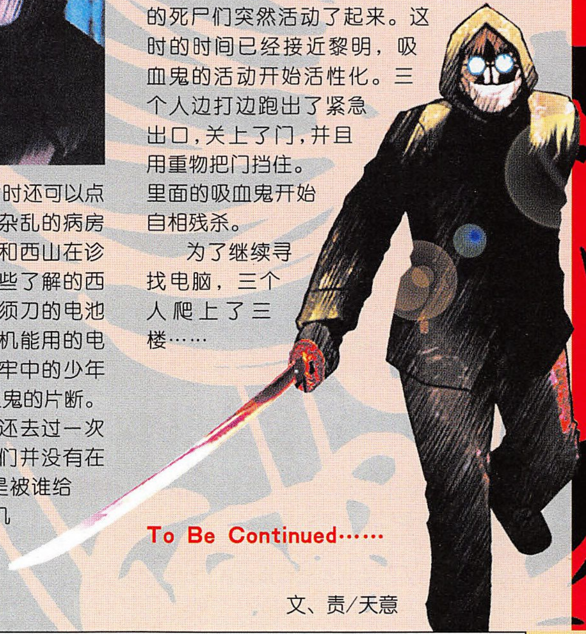
●Action Part

移动光标对准病历，按住○键拣起来。拣到错误的病历时，在按住○键的状态下把光标移到屏幕边缘再松开按键就可以把拣到的病历挪开。正确的病历有颜色特殊，就叠在正中央的几份病历下面，把上面的病历挪开就能看见。

明找到了少年的病历，上面混乱地记载着医生的记录。从记录上看来，凭借一般的医学知识无法解释少年身体里的异状。但是，医生似乎已经察觉出少年的异状某种感染性。回想起哥哥笃的录像，明得出了一个不愿得出的结论。这个少年是第一个吸血鬼。所有的异变都是从这个医院开始的，而一手造成这种情况的，正是把少年送到这里来的人——自己的哥哥。

正在明痛苦地思考时，地上的死尸们突然活动了起来。这时的时间已经接近黎明，吸血鬼的活动开始活性化。三个人边打边跑出了紧急出口，关上了门，并且用重物把门挡住。里面的吸血鬼开始自相残杀。

为了继续寻找电脑，三个人爬上了三楼……



To Be Continued……

文、责/天意

王弈	在我艰苦的学习生活中，《掌机迷》一直陪在我身边，使我有了精神支柱，我永远支持《掌机迷》，祝《PG》越办越好。
读者资料	18岁，男，江苏省常州市是凉二村53-J-401室，兴趣：掌机、音乐

秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

NDS METEOS PUZ

奖励出现条件：

●追加行星“机械行星（グランネスト）”
第一次打穿STRAIGHT ROUTE

●追加道具“十字炸弹（十字爆弹）”
打出STRAIGHT ROUTE的真正结局

●追加声音测试“西部行星（アナサジ）”
第一次打穿BRANCH ROUTE

●追加声音测试“寒冷行星（フリーザム）”
打出4种BRANCH ROUTE的结局

●追加行星“气泡行星（サボン）”
打出BRANCH ROUTE的所有结局

●追加道具“雷神之锤（トールハンマー）”
第一次打穿MULTI-ROUTE

●追加行星“电子行星（レイヤーゼロ）”
打出MULTI-ROUTE的真正结局

●追加行星“飓风行星（ビュウブーム）”
2分钟TIME ATTACK模式纪录超过50000分

●追加道具“烟幕（スモークスクリーン）”
5分钟TIME ATTACK模式纪录超过100000分

●获得空气、火焰、水和大地素材各100单位
100 METEOR ATTACK模式纪录在10秒之内

●追加声音测试“电子行星（レイヤーゼロ）”
1000 METEOR ATTACK模式纪录在3分钟之内

●追加声音测试“土著行星（ケイビオス）”
总游戏时间1小时以上

●追加行星“繁花行星（フロリアス）”
总游戏时间5小时以上

●获得钢铁、电力、生物和植物素材各100单位
通信对战3次

●追加声音测试“毒气行星（ブビット）”
发射的流星总数超过10000个

●追加行星“旋转行星（グルグル）”
获得1个人的PROFILE

●追加道具“橡皮（イレイザー）”
获得5个人的PROFILE

●可以合成行星“METEOS（メテオス）”
打出8种结局

GBA 乐高星球大战 ACT

部分特殊指令：

按下START键进入菜单画面后输入：

画面变成黑白显示：L、L、L、后、后、R、R、前、前、下、下、下、SELECT

声效变成羊叫：L、R、L、下、上、R、R、前、后、下、前、前、选择

光剑变色：R、R、L、START

使用坑道机器人进行游戏：START、START、上、上、上、下、下、下

使用战斗机器人进行游戏：START、START、下、前、后、下、前、后

观看过场动画：下、上、R、L、R、R、R、下、下、上、下、下、SELECT

PSP 三国无双 ACT

快速RESET：

大家是否觉得战斗时，按HOME键回主菜单再读盘进入游戏十分麻烦？其实只要同时按下SELECT和START键便可重新回到press start画面，十分方便。 **重庆市北碚区 刘承亮**

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

金手指



名侦探柯南 黎明的纪念碑 AVG

提示时间

02021C8E	36D8

关卡全开

020238AF	46
02023885	FF

全S级

420238BE	FF08
00000046	0014

附加项开启

020238AC	FF

购物点数

02023888	270F

全小游戏

02023EA8	FF

全收集

42023EB4	FFFF
000000AC	0001

大盗伍佑卫门 1·2 ACT

1代

生命	03003F2D	10
生命上限	03003F2C	10
术值	03003F2E	63
人数	03003F32	04
时间	03003F60	FFFF
金钱	03003F34	FFFF
炸弹	03003F39	63

全道具

03003F4E	6363
03003F50	63626363
03003F54	63636363
03003F58	00636363

全卷轴

03003F44	01010101

2代

生命	0300716E	10
生命上限	0300716C	10
人数	03007152	63
金钱	03007140	270F
时间	03006FCE	63

全道具

03007142	0606
03007144	03030306

ROCKMAN ZERO 4 ACT

体力	020366A4	10
人数	02035910	09
无敌	02036694	50
能量	020366BA	270F
血瓶	020366BC	20202020
S级	02035911	06
全EX特技	020366CA	FF

精灵等级	020366F0	07070707
载重等级	020366F4	63
武器弹药	020366E6	09
BOSS一击死	0203A4E4	01
氧气	0202EB94	20CE
杀敌数	0202E8EC	270F
过关时间	0202E8E8	00000000
过关积分	0202E8E5	64
总积分	0203591C	0640
关卡全开	0202E8B6	FFFF

全装备

02035900	FFFFFFFF
02035904	FFFFFFFF

全道具

420358C8	9999
0000001A	0001

全图鉴

02000A70	FFFFFFFF
02000A74	FFFFFFFF
02000A78	FFFFFFFF
02000A7C	FF

全模式

02000A80	3831

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

永远的旋律

——GBA音乐游戏综述

文/中中
责编/小侃

音乐发展的历史，似乎就是人类发展的历史。这个存在于自然界而被人类偶然拾得的东西，从某种意义上似乎比“火”还要重要。有人的地方，就一定有音乐的某种形式存在，这句话一点也不过分。时至今日，音乐从范围上不仅仅覆盖了全世界，其影响力已经无限扩展至社会活动的每一个角落，就连数位娱乐(bits enjoyment，即电子游戏)，这个纯粹为了消遣而存在的事物也不例外。

于是BEMANI(KONAMI音乐游戏子公司)发售了DJ系列（BEAT MANIA)、轻音乐系列（POP’MUSIC)、乐队系列(GUITAR FREAKS,DURM MANIA)、舞蹈系列(DDR)大型音乐节奏游戏机，KONAMI已经完全抢占了大型音乐游戏电玩市场。同时，迅速地把受到好评的音乐体感游戏移植到家用机上，以及经常举办相应的比赛来带动气氛的做法也使得KONAMI真真正正地成为了音乐游戏的龙头，在这个领域里一直维持着最高的地位。

早在GBC时代，KONAMI就完全占领了掌机上音乐游戏的大部分市场。但是在GBA这个当今掌机王者上，BEMANI却没有推出一款当家之作。因此GBA的音乐游戏市场又恢复到一个群雄割据的场面，各游戏厂商也纷纷推出自己的音乐游戏，想占据一席之地。那么接下来就由中中为大家一一介绍吧。

口袋音乐		
Pocket Music		
容量：64M	厂商：Denki	记忆方式：自带记忆
游戏语言：英语、法语、德语、意大利语、西班牙语		



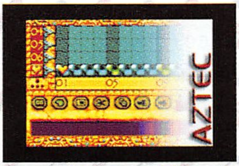
《Pocket Music》是最早推出的一款GBA上的音乐游戏（确切地说是GBA上的一款音乐制作软件）。游戏发售的时候，中中还高兴了一下，以为这个就是任天堂要推出的《口袋音乐》呢。后来有点失望地打开游戏，却发现别有一番天地:这个游戏可以说是一款非常专业的音乐制作软件。



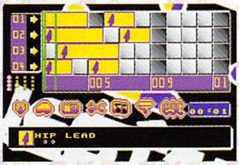


首先游戏提供了7种各具特色的皮肤，使大家可以按照自己的兴趣爱好选择自己喜欢的游戏环境。进入“MAKE MUSIC！”模式，就进入了游戏最主要的界面：你可以同时对6个声道进行编辑，BMP可以在最下面改变。最值得一提的是下面的音乐元素库中，按照音乐类型的分类有10多种（包括各种乐器、HIP POP、RAP、ROCK等音乐类型），每种近百个声音特效。玩家就是用这些元素来制作属于自己的音乐，按“R”键能随时播放自己的音乐，然后在下面用“选择、复制、粘贴”等指令对音

韩振	祝贺《掌机迷》2年了，虽然我没有掌机，但我却期期看，因为我认为看《掌机迷》和玩掌机一样会令我振奋。
读者资料	15岁，男，830000，新疆乌鲁木齐西山路34中，兴趣：看书







乐进行修改。甚至能自己对游戏原有的声音特效进行混音（玩家会进入一个特殊的游戏界面）。

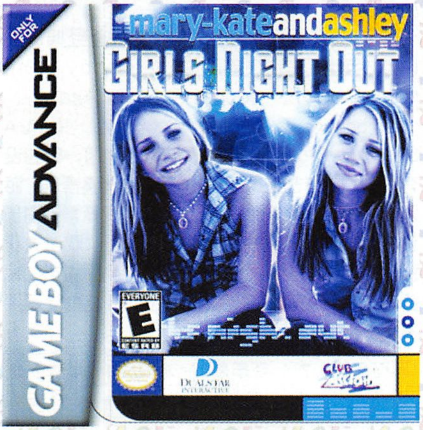
作为GBA上第一款音乐游戏，本作的专业程度比较高，由于是一个音乐制作软件的模式。制作过程比较枯燥(有点像软件的编程)，音乐元素库中的专业术语又太多。所以本作还是比较适合有一定音乐专业知识，并喜欢DIY的音乐游戏爱好者。

画面表现：5	音乐表现：5	游戏操作：3
专业程度：9	推荐度：★★★★★☆☆☆☆☆	

玛莉·凯特和艾希莉-外出的夜晚

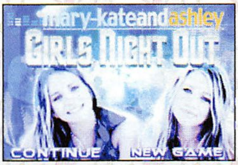
Mary Kate and Ashley Girls Night Out

容量：32M	厂商：Acclaim	记忆方式：自带记忆
游戏语言：英语		



说起这个游戏，就要先和大家介绍一下玛莉·凯特和艾希莉（Mary-Kate and Ashley Olsen）这对明星双胞胎：玛莉·凯特及艾希莉于1986 年6月13日出生于加州薛曼欧克斯镇，在9个月大的时候开始表演生涯。由于这对双胞胎宝宝看起来一模一样，她们在美国一个广受欢迎的情境喜剧中扮演相同角色。她们在全世界的注视下成长，在节目中学会走路、讲话和骑脚踏车，并与父母及一位律师共同创立了“双星娱乐集团”。这使她们成为历史上最年轻的制作人。

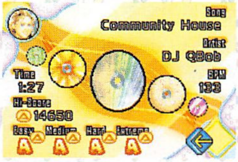
多年来，这对媒体宠儿主演了好几部电影，也出了几张唱片。同时，也推出了不少产品——从牙膏到洋娃娃，应有尽有。10岁时，她们已是百万富豪以及美国电视上最受欢迎的两张脸孔，但她们还是说自己只是一对邻家女孩。

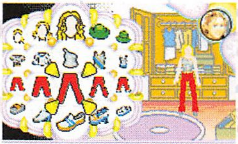




可以说本作是一款FANS向的音乐游戏吧，游戏推出的时候，她们才16岁，所以不管喜欢音乐的还是喜欢小女孩的都推荐本作。本游戏有非常丰富的游戏方式：首先，你需要在“DANCE！”模式中挑战随机出现的歌曲，过关的歌曲就会在联系模式中出现；然后在联系模式中自由选择歌曲进行游戏，如果获得“A”的评价，就可以在选项模式中用“A”评价的数量去打开特定的隐藏要素。游戏还有一个很人性化的设计就是一开始用NEW GAME进入游戏选择好难度后，等该难度的歌曲全部演奏完毕，可以去“NEW GAME”一下，提高一下游戏难度，但是你本身难度的全部记录和隐藏要素将被完全保留。要知道，在本作最高难度下进行游戏才叫人爽快啊。

游戏还有非常适合女生的“CLOSET MODE”换装系统（服装和颜色的种类都非常丰富）；MIX模式是由你自由选择歌曲和场地，然后——欣赏NPC（玛莉·凯特或者艾希莉）舞蹈。JAM模式是让我最兴奋的模式之一了，游戏界面是一个真正的DJ台啊，你可以选择任意的歌曲进行任意的混音。然后可以欣赏自己混音后的歌曲，一定很有成就感吧。




Red leather pants

本作画面比较绚丽，NPC（玛莉·凯特和艾希莉）动作都很丰富。有人可能会说NPC的3D表现实在很糟糕，连脸部都看得不是





很清楚。但是如果说这个NPC的动作是通过全程电脑动作捕捉的话，你可能会大吃一惊吧。欧美的游戏总能利用有限的游戏容量做出不错的效果，用本作32M的容量和该作品的素质比较的话，还是非常令人满意的。

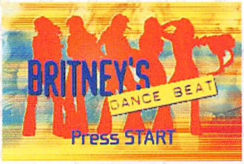
画面表现：5	音乐表现：5	游戏操作：3
专业程度：9	推荐度：★★★★★★★☆☆☆	

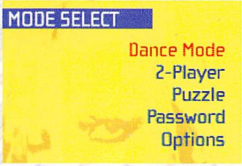
布兰妮之舞蹈节拍
Britneys Dance Beat

容量：64M	厂商：THQ	记忆方式：密码记忆
游戏语言：英语		

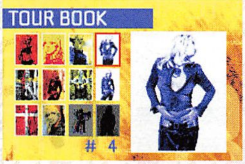


1998年，任谁也没想到一个16岁的美国小女生布兰妮·斯皮尔斯(BRITNEY SPEARS)可以在短短的2年里征服全球的少男少女，一跃登上新世纪流行之声的少女天后的宝座！1999年2月，布兰妮的首张专辑《爱的初告白 BABY ONE MORE TIME》推出时即在专辑榜上获得告示榜第一名。不可思议的是与专辑同名的单曲同时拿下了告示榜第一名，获得“美国史上最年轻歌手”，一举打破拥有冠军单曲、冠军专辑等6项惊世纪录，让许多人跌破眼镜，更让位居天后级的当红女歌手汗颜。她以全球3000万张的唱片销售量纪录印证了“英雌出少女”的事实，引领着真正属于新一代年轻少女的GIRL POWER大步跨入千禧！











因此小甜甜布兰妮的游戏也经过著名游戏厂商THQ公司之手推出了。这款以小甜甜布兰妮为主题的音乐游戏可能才是各位玩家所熟悉的第1款GBA上的音乐游戏吧。该游戏同时还推出了PS2版本，也是一款非常FANS向的游戏。

本作的游戏模式有：跳舞模式(DANCE MODE)、2人对战模式(2-PLAYER)以及拼图模式(PUZZLE)。在DANCE MODE中，又有练习模式、表演模式、图鉴模式、视频欣赏模式等。

游戏收录了小甜甜布兰妮的5首经典歌曲(PS2版也只有这5首歌曲)：《Baby One More Time》、《Oops!…I Did It Again》、《Stronger》、《Overprotected》、《I'm A Slave 4 U》。可能是由于容量的问题，歌曲没有语音，不过却采用了100%的歌曲伴奏音乐。游戏还收录了16张小甜甜布兰妮的宣传画，更有长达1分半钟的现场演唱会视频（需要游戏过关获取的密码来开启），看来本作是为小甜甜布兰妮的FANS量身订做的一款游戏了。开启全隐藏要素的密码为：DWWFD。

画面表现：7	音乐表现：6	游戏操作：6
专业程度：6	推荐度：★★★★★★☆☆☆☆	

Bratz娃娃跳舞机
Bratz

容量：32M	厂商：Ubi Soft	记忆方式：自带记忆
游戏语言：英语、法语、西班牙语		

风靡全球的芭比娃娃大伙都知道，但时尚洋

凌炜斌	从《掌机迷》Vol.1开始到现在一期不落，我可是见证了《掌机迷》成长历程的读者之一哦！
读者资料	男，543002，广西梧州工厂一路50-1号，兴趣：DIY

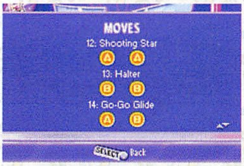


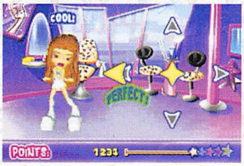
娃娃“Bratz”呢？“Bratz”是2001年和2002年连续两年获得美国“年度最佳玩具”的人气玩具，由“Cloe”、“Sasha”等5位成员组成，口碑极高甚至被称为“人气超过芭比娃娃的产品”。在美国曾经一个月销售了200万套，甚至出现过排队争购的场面。该玩具不仅在美国，还在南美、欧洲和澳大利亚等地销售。

日本一家公司去年还联手AVEX集团推出以20来岁的女性为销售对象的各种Bratz系列产品，









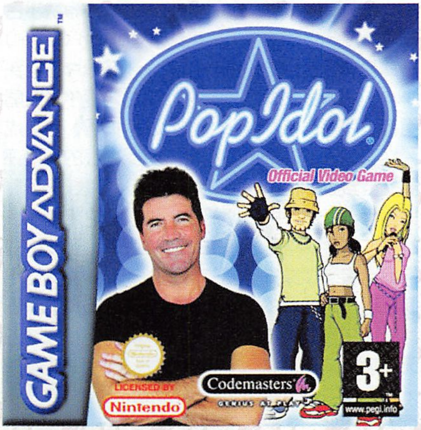
它包括CD播放机、数码相机、电子记事本、照明产品以及电话机等。据预期，第一年度各种Bratz产品的销售就将高达2亿元人民币。除了日本市场之外，Bratz电子产品还销往美国。

既然人气这么旺，推出系列游戏就是板上钉钉的事情了。其实在GBC上就有以Bratz娃娃的动作游戏。这次到GBA上，游戏类型变成了更加直接的类似DDR的舞蹈类音乐游戏。游戏的类型还是和以往的音乐游戏差不多，通过合适的按键来加生命槽，从而过关。不过从游戏进行画面来看，游戏是从中间向四周发出箭头或者其他按键。看似简单，其实决大多数玩家可能会非常不习惯这样的发散性玩法：如果指令一多，经常会出错。游戏难度因此提高了很多。另外值得一提的是游戏中会有一段“FREE TIME”给玩家自由的输入指令，玩家可以通过完成曲目来获得越来越多的指令，通过不同的组合获得更高的分数。说实话，本作还是推荐给喜欢Bratz娃娃的女性玩家吧。

画面表现：6	音乐表现：6	游戏操作：5
专业程度：4	推荐度：★★★★☆☆☆☆☆☆	

流行偶像
Pop Idol

容量：128M	厂商：Codemasters	记忆方式：密码记忆
游戏语言：英语		



说起这个游戏的来头就有点大了，该游戏分别推出了欧洲版本的《流行偶像》（Pop Idol）和美国版本的《美国偶像》（American Idol）。前者是英国金牌经理人富勒构思的“流行偶像”（Pop Idol）节目；后者是美国福克斯电视台以近亿美元买入前者的版权，制成了美式的偶像节目（其实质是美国的业余青年歌手大奖赛）。来自全国各地逾万名参赛者经过一连串的初试、复试，最后由评委及观众投票，选出心目中的“偶像”。听起来虽然平常无奇，但是麻雀变凤凰几乎是所有人的梦想。尤



黄涛	虽然《掌机迷》已经办的有声有色了，但是不要骄傲，要继续努力，这样才能把广大游戏迷们吸引过来。
读者资料	20岁，男，300130，天津河北工业大学，兴趣：PC GAME、游戏王



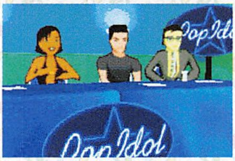


其对于无数做着好莱坞梦的年轻人来说，这更是一个在全国观众(当然包括无数星探眼前)展示自己歌唱和表演才华的好机会。而其中就有中国的小伙子—William Hung（孔庆祥），他的自信和勇气征服了所有观众。

强大的评委会阵容也是三年来“美国偶像”节目的吸引人的原因之一。比如，担任这档节目评委的好莱坞明星宝拉·阿布杜尔(Paula Abdul)，其唱片销量曾达3000万张，是格莱美音乐奖的得主。而制片人兰迪·杰克逊(Randy Jackson)从业20载，曾与麦当娜、惠特尼·休斯顿(Whitney Houston)、席琳·迪翁(Celine Dion)等携手合作过。现年45岁的塞门·克威尔（Simon Cowell)是现代流行音乐先河的开创者。还在唱片业巨头BMG公司担任资深顾问时，他就曾为爱尔兰歌唱组合“西城男孩”(Westlife)进行指导，使之成为红遍世界的偶像歌唱组合。如此耀眼的明星评委，也难怪成千上万“灰姑娘”和“青蛙王子”即使面对克威尔的冷嘲热讽，仍旧趋之若鹜了。

本作游戏同时还有PS2和PC版本，游戏的内容完全仿照了原来电视节目的形式。有和其他电脑选手一起竞赛的大奖赛模式，自由选择歌曲练习的自由模式，连续演奏歌曲、挑战自己极限的无止境模式等。







游戏中可以自由选择性别、发型、发色、肤色、衣服等。最主要的是作为音乐游戏，本作收录的20首欧美的流行歌曲(带歌词)，而且全部歌曲都能根据性别的不同，由不同性别的人来演唱。虽然有些歌曲不是完整版的，但是128M的容量能有那么多的语音，已经很满足了。

从游戏的手感来说，本作对玩家的节奏感要求蛮高的，而且游戏还有一个系统：玩家MISS越多，里面的歌曲就会唱的走调，这样的话就更难掌握节奏了。所以大家在玩本作的时候，一定要从一开始就尽量减少失误。这样不仅能在游戏进行中听到美妙的歌曲，还能在歌曲演奏完毕的时候获得3位评委的好评价呢(这可是American Idol原班评委配音的啊)。

游戏全歌曲、全隐藏服装开启密码：ZSQ&&6LP

游戏全歌曲表：

I Will Survive
I Wanna Dance With Somebody
Twist And Shout
Escape
Evergreen
A Moment Like This
Thank You
Genie In A Bottle
Livin’ La Vida Loca
Bye Bye Bye
Baby One More Time
I Want It That Way
Oops!…I Did It Again
Fast Love
Like A Virgin
Let Me Entertain You
Spinning Around
Waiting for Tonight
Suspicious Minds
I’m A Believer

惠特尼·休斯顿、TONY“甲壳虫”乐队、安立奎、西城男孩、凯莉克莱森、蒂朵、克莉丝汀、瑞奇马汀、超级男孩、小甜甜布兰妮、乔治迈克尔、麦当娜、罗比威廉斯、凯莉米洛、珍妮佛、猫王、破嘴合唱团这些歌手大家都再熟悉不过了吧，本作的歌曲选的都是这些歌手最出名的作品，相信喜欢欧美流行音乐的朋友会非常中意本作的。

画面表现：8	音乐表现：8	游戏操作：7
专业程度：7	推荐度：★★★★★★★★☆☆	

之前给大家介绍的都是欧美厂商制作的游戏。很明显，这些游戏都是用流行音乐的偶像，或者作为流行玩具的周边而推出。接下来介绍的日本方面的音乐游戏就很具有日本特色，不用我说，大家都猜到了吧。是用日本发达的动漫作为题材，下面就为大家介绍日本游戏厂商制作的音乐游戏（特别是KONAMI制作的人鱼的旋律系列）。

申远	已经走了两年了，先向小编们致敬，两年了，《掌机迷》已越渐成熟，希望你们能够走得更远。
读者资料	17岁，男，100089，北京海淀区金雅园小区7号楼2单元501室，兴趣：听音乐

人鱼的旋律

マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ

容量：128M	厂商：Konami	记忆方式：自带记忆
游戏语言：日语		



2003年，日本东视播放了最新的一部美少女动画——《人鱼的旋律》，动画的主人公七海露西亚是七个美人鱼王国之一——北太平洋国的公主，为了从小时侯遇到的遭遇海滩的男孩那里要回给他的珍珠而来到人间。来到人间的露西亚和偶然相遇的冲浪少年堂本海斗遭到了海中水怪的袭击，其实海斗就是以前露西亚救过的男孩。对海斗怀着朦胧爱慕的露西亚用珍珠的力量变身，手持麦克风一边唱歌一边跳舞（不是旋律战士，不要搞错了），将水妖们打败了。







美少女变身动画在日本层出不穷，相应改编的游戏也数不胜数，不过《人鱼的旋律》里的主角们都是变成手持麦克风一边唱歌一边跳舞的人鱼。KONAMI自然不会放过这样一个适合改编成音乐游戏的好机会。游戏采用了类似DDR+BEATMANIA的游戏方式，上下左右4个箭头和AB2个按键自下而上通过，如果按键的时机掌握得好的话，同步率就能提高（游戏里的歌曲全都是动画里声优来演唱的哦）。

《太阳の乐园～Promised Land～》、《大事な宝箱》、《Legend of MermaidSuper》，《Love Songs!》等经典歌曲都完整的收录了。除了演奏模式、自由模式、欣赏模式等基本游戏形式外，本作还有个比较有意思的模式：自由填词模式，这个模式里玩家可以在固定的歌曲旋律中，自由填写歌词。当然完成的歌曲能自己演奏，下面出现的字幕条就是玩家刚才填写的歌词，怎么样？很有趣吧。





作为KONAMI在GBA上的第1款音乐游戏，本作可以说是一个尝试。128M的容量还是比较充实的、华丽的画面——变身时候的动画片段、悦耳的音效——所有歌曲真人演唱、适宜的操作——照顾新手的难度设定都为本作续作的推出埋下伏笔。

画面表现：8	音乐表现：7	游戏操作：7
专业程度：6	推荐度：★★★★★★★☆☆☆	

人鱼的旋律 活力之舞

マーメイドメロディー ぴちぴちピッチぴちぴちっとライブスタート!

容量：256M	厂商：Konami	记忆方式：自带记忆
游戏语言：日语		



受欢迎就会出续作，这个定律在游戏界一直存在着。由于前作的成功，作为续作的《人鱼的旋律　活力之舞》也在一年后隆重推出了。由于有了前面一作的经验，这次KONAMI采用了256M的超大容量（之前也只有KONAMI的《网球王子》，SE的《王国之心》等屈指可数的几部作品）。从游戏片头那段精彩的动画开始，就把玩家游戏的兴趣一下子调动起来了。



本作的游戏模式在前作的基础上得到了极大的补充：在单人模式中，除

冯维希	虽然PG我没有买齐，但我也有许多期，虽然高三生活很紧张，但PG我期期都买，虽然PG刚刚两岁，但我永远支持它。
读者资料	17岁，男，100007，北京第22中学高三3班，兴趣：机战、口袋





了保留前作的演奏模式和自由模式（一共有包括前作所有歌曲在内的14首优美歌曲）外，还有一个动画剧情模式。在这个模式中，游戏囊括了到当时游戏发售时为止39集动画的全部剧情（全部动画在2005年初才放映完毕）。随着剧情发展，人鱼们也会学会2段变身，从而抵抗更强的水怪——此后游戏中的主人公们变身动画和游戏中的衣着会有相应的改变。

为了增加游戏的耐玩度，本作除了用之前的同步率来决定过关与否外，还增加了金币收集系统。游戏中，4个箭头控制着左面蓝色能量槽的升降；A，B键控制着红色能量槽的变化；只有保持2个能量槽在一定的高度，才会得到更多的金币，甚至10几倍的金币（要注意的是：只要出现一次MISS，能量槽就会清零）。

有人可能会问：金币有什么用呢？因为本作还增加了一个收集模式——这个模式王道啊，里面还有极多的小模式，单独拿出来做成一个游戏都够了。其中有个八音盒，这个代表音乐鉴赏模式（简单的说就是卡拉OK模式）：里面可以选取全部14首歌曲，电脑自动演唱，歌词也是会同步更新的；化妆盒的镜子是迷你游戏模式，之前收集的金币就在这里变成了游戏的代币，共有抓娃娃，21点，神经衰弱等多个经典小游戏。当然，游戏的奖品也是很丰富的：娃娃机里的娃娃能放在架子上做装饰；其他游戏收集的人鱼主题扑克牌也能在台子上的卡片盒子里查看（一共有一整套人鱼扑克）；游戏中非常难获得的人鱼主题海报也可以镶在墙上的镜框里。为了收集这些东西，大家可要努力了哦，本人上万个金币就是瞬间消失在这些迷你游戏中的。













前作大受好评的填词模式也得到了保留，并且强化了很多。本作一共可以用4种旋律供玩家自由选择。同时本作的通信模式也增加到4人同时演奏，有条件的玩家可以去尝试下。

总体看来，本作的素质非常不错。声音效果和色彩表现比前作有非常大的提高：本作一些歌曲是双人合唱甚至是3人合唱，但是音质还是非常好，听起来非常有层次感；不得不说KONAMI的美工的确不错，尤其是设定模式中，玩家能自由选择各种墙纸，光标，对话框式样等，而且都相当有美感。喜欢《人鱼的旋律》玩家，本作自然是100%推荐；同时也向所有喜欢音乐和音乐游戏的玩家推荐本作。

画面表现：9	音乐表现：9	游戏操作：7
专业程度：6	推荐度：★★★★★★★★☆☆	

太空频道5 乌拉拉之炫耀攻击

Space Channel 5 - Ulala's Cosmic Attack

容量：64M	厂商：Sega	记忆方式：自带记忆
游戏语言：英语		

SEGA的人气音乐游戏《太空频道5》终于在手掌机上与大家见面了，正式名称为《太空频道5 乌拉拉之炫耀攻击》。这款游戏为DC上1代的移植作，虽然GBA版改为2D形式出现，但是可以说移植得非常成功！大家可以看出GBA版该作的游戏画面确实十分优秀，各个环节都和DC版非常相似，流程简直是一模一样！SEGA的实力不一般啊，连开头都做的一样，乌拉拉那妩媚的英姿在GBA上再现！大家不仔细看的话还以为是家用机版呢！

情节上基本还是《太空频道5》的老一套，女主持人乌拉拉为了拯救被掳走的市民，以音乐为武器与邪恶的莫罗星人展开死斗。游戏方式非常简单，只要能正确模仿敌人的动作就能提高收视率，收视率达到标准后就能过关。由于GBA在

邢晨	不知不觉中PG已经走过两个年头了，由月刊转为半月刊，又转世为《电天·迷》，继续引领着掌机的潮流。
读者资料	18岁，男，101200，北京平谷区平谷中学高三11班，兴趣：打游戏



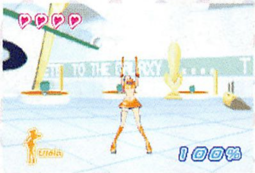
音源表现方面还是相当出色的，这样一款音乐游戏拿来当随身听用也是不错的啊。

可能有很多的朋友都是慕名来玩这游戏的，但是上手后发现不知道怎么玩，只看见一些人在跳来跳去，叫来叫去的，本人当年玩DC版就是这种情况，下面就简单介绍一下游戏的玩法：游戏中做动作的时候都有语音的，这些英文发音大家应该都懂，“up”就是对应按键“上”，“down”对应的是“下”，“left”，“right”为按键的“左”和“右”，“shoot”为“A”。游戏中我们控制的乌拉拉要跟着外星人做动作，它们先做一套，然后我们跟着做，比如它们的动作是up、up、up，我们接下来就要按上、上、上，节奏频率要和它们一样才行。另外游戏进行中还有射击模式，要按照敌人出现顺序按“A键”依次击破。还有一个救人模式，和射击模式一样，不同的是要按“B键”。人救出来后他们会跟在你后面给你伴舞，非常有意思的（随着难度的加强，有时候外星人和城市市民的交替出现可能会让你手忙脚乱哦）！boss模式是上面几种模式的综合，上面会了后就行了，不过过关时候的收视率要达到关卡的标准哦。





游戏还有人物资料收集模式，这可是需要玩家爆机好多遍才能收集到100%的，其中还有大家非常熟悉的“迈克尔·杰克逊”，不过他没有在游戏中参与表演。迈克尔的FANS还是期盼本作出2代的移植作品吧，家用机版上的2代就能亲自使用“迈克尔·杰克逊”。因为本作敌人做动作之前都会带语音，所以各位想挑战极限的玩家大可以尝试一下蒙眼或者不看屏幕玩这款游戏，会觉得非常刺激的。





如果把难度调到最低还觉得太难的话，那就试一下下面的秘籍吧（感谢厚道的SEGA吧，连秘技都一起移植了）：在游戏进行中不可操作的情况下（比如乌拉拉走路或者说话时候），输入以下指令就能无敌——按住“L+R”键，顺序的输入：上，左，A，左，A，下，右，B，右，B。成功后会听到乌拉拉发出“哦”的一声，此后游戏会自动帮你按键，一直到游戏结束。要注意的是使用这个秘籍以后，直到爆机前是不能取消的。

画面表现：8	音乐表现：8	游戏操作：7
专业程度：7	推荐度：★★★★★★★★☆☆	

总的来说，因为一开始音乐游戏的始祖KONAMI没有在GBA上推出音乐游戏，使得整个掌机市场有点群雄割据的感觉。各个游戏厂商都想在GBA音乐游戏这个领域有所发展，特别是欧美游戏制作厂商，凭借流行偶像为主题的游戏，获得不俗的销量。虽然后来SEGA推出了自己的移植作品；KONAMI也推出了自己的新动画改编作品，可惜BEMANI的作品却迟迟不推出，不能不说是GBA音乐游戏领域的一个遗憾。然而，新世代的2款掌机的推出，又给了我们这些喜欢音乐游戏的玩家带来了一丝曙光：NDS的双屏和触摸屏一定会带来更个性化操作和更新奇的感觉；PSP的超强影音效果和16：9的宽屏幕则可以轻松移植BEMANI的任何街机作品。我相信一个新的音乐游戏世界将会在我们的手掌中诞生！

余复兴	PG的生日就是我们的生日。
读者资料	18岁，男，210012，南京雨花区小门里02号5幢103室，兴趣：动漫、运动

PSP网络入门

责编/天意

改变PSP的网络模式

PSP搭载了无线局域网(Wireless LAN)。凭借这种机能，玩家的PSP可以不用数据线进行通信对战。但是，PSP无线局域网的能量可不只这么一点点！那就是这次将要介绍的“网络模式”。《大众高尔夫》、《山脊赛车》等游戏使用的“连线模式”一般都是两部PSP直接连接。相对于这种方式，网络模式则可以令PSP接入INTERNET，实现网络联动。利用这一模式，玩家可以享受到许多前所未有的乐趣。

→将左侧的无线局域网打开就可以启动连线功能，进入通信状态。



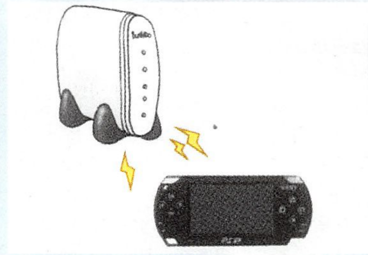
记住了吗?无线局域网功能共有两种!

连线模式



◎PSP玩家可以在致近距离内进行通信对战。
◎只要有相应的游戏软件就可以进行通信。
代表游戏：《大众高尔夫》《山脊赛车》等。

网络模式



◎从INTERNET下载游戏数据，或是上传玩家资料。
◎使用时必须通过无线路由器接入INTERNET。
代表游戏：《WIPEOUT PURE》《德比赛马》等。

使用网络模式的必要条件是什么?

使用PSP网络模式需要一台电脑、宽带接入口及一台支持无线局域网的路由器。接入宽带的方法视用户家庭实际情况而有所不同，关于无线路由器的内容我们将在下一页重点说明。

需要准备的东西

◎电脑 ◎宽带接入口（ADSL、CATV或FTTH等）◎支持无线局域网的路由器 ◎对应PSP网络模式的软件

支持PSP的无线路由器

利用家用宽带MODEM接上无线路由器，即可令PSP从“网络模式”接入INTERNET。但这其中的设定过程对于不熟悉网络的人来说有点困难，右边推荐的布法罗或NEC的路由器在同类产品中属于操作简单的，建议初学者使用。



受到初学者大欢迎的超简单设定!

那么，这两种产品究竟有多么简单呢？让我们用布法罗的AOSS(AirStation OneTouch Secure System，只需按一下键即可建立安全无线连接的系统)对应机种作例子来看一下。使用NEC产品时的操作也大同小异，主要区别在于路由器本体上的一些按键。只要按照画面指示进行操作的话，肯定不会有问题。

陈思平	游戏是快乐的，是无限的。《掌机迷》是游戏的精华，也就是快乐无限的载体。
读者资料	14岁，男，200124，上海市浦东凌北路256弄9号604室，兴趣：动漫（圣斗士）

① 选择“AOSS自动设定”



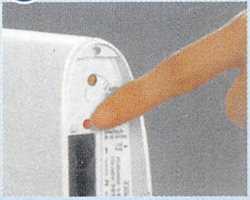
↑在对应软件的网络设定方法中选择“自动设定”。

② 出现待机画面



↑等到“AOSS设定中”的画面出现后，按下路由器上的AOSS键。

③ 按下AOSS键



↑按下路由器旁边写着“AOSS”的键即可。

④ 出现设定中画面



↑进入这个画面就说明PSP和路由器正在相互检索，只要等待设定结束的信号即可。

⑤ 设定结束



需要时间2—3分钟，完全没有复杂的操作！

豆知识

准备大容量的记忆棒

系统软件的更新需要14MB空间，《WIPEOUT PURE》的数据包大约有3.6MB。今后很可能还会出现更大的数据包，想要充分利用网络模式功能的话，使用大容量记忆棒才是上上之选。

推荐产品1 WBR2-G54

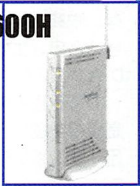


●开发商：布法罗
●传送速度/规格：54Mbps/2.4GHz(IEEE802.11g/11b)

本产品售价不足一万日元，但作为无线路由器的基本功能全部具备。更有一键搞定的AOSS自动设定功能，即使是无线网络的初学者也可以轻松使用。布法罗共推出了20款以上对应AOSS的路由器，全部都支持PSP网络模式。用户可以根据自己的需要任意选择。

瞩目点：
◎不足一万日元的超低价格。
◎支持AOSS，可以非常简单地进行与PSP连线的网络设定。

推荐产品2 Aterm WR6600H



●开发商：NEC
●传送速度/规格：54Mbps/2.4(5.4)GHz(IEEE802.11g/11b/11a)

本产品搭载了只要按一个键就会自动进行无线局域网设定的“轻轻松松无线启动”功能，初学者也可以轻松搞定。由于出厂时已经设定好了密码化机能，用户即使不去设置密码也没关系。当使用“轻轻松松无线启动”功能时会自动将数据密码化，保证了资料的安全性。

瞩目点：
◎可以轻松搞定网络设置的“轻轻松松无线启动”功能。
◎默认密码化机能，完全不需用户既可完成数据保密。

豆知识

告诉你“密码化”的意义

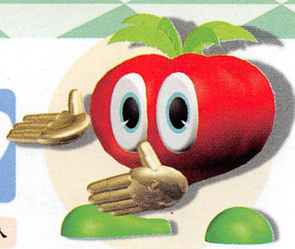
“密码化”是连上无线网络必不可少的工序。如果不设定的话，不但附近谁都可以免费使用你的无线路由器，而且电子邮件等个人隐私还有被人盗取的危险。



←无线网络的概念就是在电波范围内任何人都能够连线。因此千万不要忘了将数据密码化！

自己动手，汉化游戏，无穷乐趣，尽在其中。

乐在汉化中



压缩数据的处理

文/funlove 责编/雷人

本期我们开始介绍压缩数据的处理。压缩数据的处理在汉化中占据非常重要的位置，因为几乎没有几个游戏ROM不使用压缩的。由于GBA系统中LZ77算法的内置，使得游戏使用LZ77压缩成为家常便饭。通常游戏中最经常压缩的是图片，因为图片相对文本来说变化少，具有更高的压缩比；而文本和字库则一般不压缩，文本一般难以压缩，而字库由于经常要使用，经常压缩和解压会影响效率。在介绍了汇编调试和跟踪之后，各种解压方法也都可以通过跟踪程序来了解了。下面简单地介绍一下GBA中最常用的LZ77解压算法以及一个工具软件GBAComp2的使用。在下面的内容部分借鉴了八月凉翻译的《压缩指南》，和eastred发布的关于LZ77算法的文章。

LZ77算法在解压时候非常简单，它采用一个叫做“滑动指针”的概念，来实现重复数据的压缩储存。脱离GBA的具体LZ77格式，我们定义一个压缩后的字串，比如：

D A A A A A A A A A A B <2,3> <6,8> C

解压程序读取这个字串后逐个输入。从D到B都是直接给的字符，所以每读取一个，就直接复制解压。到读取B字符以后，解压的结果是：

D A A A A A A A A A A B

现在介绍“滑动指针”。每向解压区写完一个信息，滑动指针就自动移动到最新的一个字符后面，如记指针为ˆ，那么现在的状态如下：

D A A A A A A A A A A B ˆ

现在读取下一个信息<2，3>，这个指令表示读取前面的一段重复数据。2表示需要读取两个字符，3表示滑动指针向前移动3个字符位置。我们先移动滑动指针：

D A A A A A A A A ˆ A A B

然后从指针的位置开始读取两个字符，也就是AA，写到整个解压串的尾部，那么现在的解压结果是：

D A A A A A A A A A A B A A ˆ

别忘了写完字符时指针会自动回到最后。这样的操作和压缩有什么关系呢？因为刚才只读取了两个字符，所以体现得并不明显，那么接着看下一个信息<6，8>，将指针前移8个字符位置，再读取6个字符，得到新的解压结果：

D A A A A A A A A A A B A A A A A A A B ˆ

用一个信息（两个数字）就复制了6个字符！这就是压缩重复字节的LZ77方法。可以用<数目，偏移>来表示这种解压信息。最后读取字符C写在最后，结束解压，最终结果为：

D A A A A A A A A A A B A A A A A A A B C

解压缩是不是很简单呢？反过来，给定上面的一个字串，要进行压缩，我们要怎样做？如果我们的结果是最先给的压缩字串，那样并不是最短的结果。很容易可以得到一个更简单的压缩字串：

D A A <8，2> B <8，8> C

这里的<8，2>容易让人迷惑，因为根本没有8个字符可以读啊？但是实际上，我们每写入一个新的字符，就相当于扩充了可读的范围，上面的方式就是这样动态地读取了8个A。

得到一个压缩结果很简单，但要让这个压缩的结果尽量简短则是一个很复杂的问题，在这里就不叙述了。好在我们可以借用一些现有的工具实现压缩的过程。即使没有这样的工具，我们也可以自己编程序实现最简单的压缩情形。

在GBA系统中，压缩数据的存储方式和上面的介绍略有不同。每段压缩数据总是以带有一个4字节的数据头，记录解压以后的数据数目。解压到指定的数目自动停止。紧接着是一个标记字节，它的8个位分别表示一个状态，从高位到低位分别对应一个数据操作。而在滑动指针的操作上也和前面的介绍略有不同，比如一段压缩数据如下：

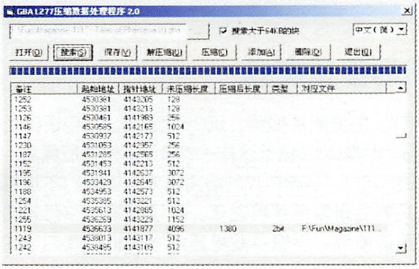
10 00 10 00 3E 00 00 F0 01 F0 01 F0 01 F0 01 60 01 65 80 ……

最前面四个字节是数据头信息，第一个字节10是LZ77标记，后面三个字节是十进制的4096，表示这段压缩数据解压后一共是4096字节。接着的标记字节3E写成二进制是00111110，从最高位开始数，是两个0，意味着读取后面两个字节解压，即00 00。接着的标记是1，说明接下来是一个滑动指针结构，一次读取两个字节，即F0 01。要转化为前面所说的<数目，偏移>格式，将F0h取4个高字节，并加上3，得到“数目”值为18；将F0h的4个低字节和01h的整个字节放在一起，并加上1，得到“偏移”值为2。于是，这个信息相当于写了18个00h。接下来连续4个都是标记1，类似的可以分析，一共写了18+18+18+18+9=81个字节。加上最开头的两个，一共是83个字节的00h。接着标记位是0，因此读一个字节，为65h。接下来又进入一个相同的过程，标

王纯	掌机迷已说两年时间，消息游走在玩友中间，当你两岁即将到来时，愿你永远在我们身边。
读者资料	18岁，男，300202，天津市河西区大沽南路龙海公寓40增1门201室，兴趣：看书、玩掌机

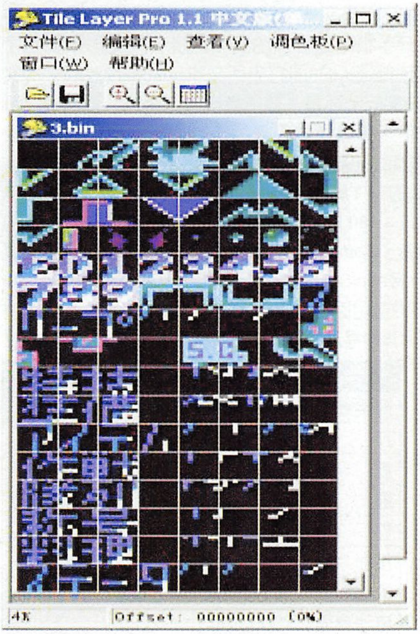
记字节是80……如此循环，一直写满4096个字节。

怎么处理压缩数据呢？施珂昱大哥写过一个程序GBAComp2，专门用于LZ77解压和压缩。其实这是另一个小程序agbcomp的图形界面，更方便我们使用。要注意的是，在XP里直接运行也许会出错，需要用Windows 95兼容方式。具体的做法是运行那个叫做“gbacomp XP”的快捷方式。运行后选择GBA ROM并点击“搜索”，如图一所示。

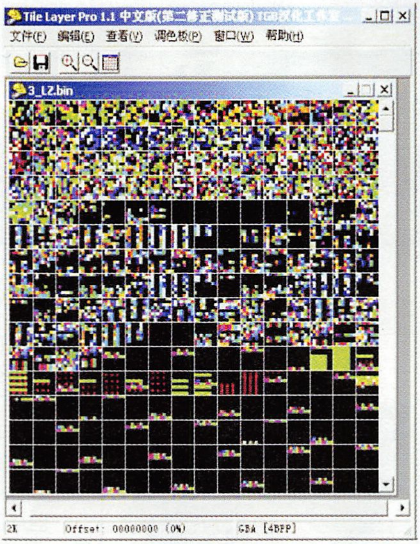


↑图一　GBAComp2软件界面。

出来一大堆数据。选中某个地址然后点“解压缩”就可以解压出来一个bin文件。如果这是个压缩图像，就可以用TLP观察解压后的文件。（如图二）如果直接观察相应的压缩数据就如图三所示，根本无法进行修改。注意用TLP打开bin文件后默认的是1BPP的格式，要在“查看格式”菜单中改成GBA格式才能正常显示。



↑图二　用TLP查看解压后的数据。



↑图三　用TLP直接观察压缩数据，无法正常显示。

可以对这个bin文件做修改汉化，具体的方法和一般的图像汉化没有区别。修改完后点击GBAComp2中的“压缩”按钮即可导入ROM。如果压缩过后的数据长度比原来的大，可以选择换一个位置，同时修改相应的调用指针。但我建议如果需要挪动位置和修改指针，最好还是自己手动修改。

为了更深刻地了解LZ77压缩方法，笔者在CD中也附上了自己的一个小程序，用C语言编写，进行LZ77解压。有兴趣的读者可以自行研究。至于LZ77的压缩比较复杂，实际操作中如果需要自己编程序，往往只针对集中最简单的情形进行处理，如简单地每8个字节加一个00标记字节，或者再进一步考虑一下大量重复字节的处理。由于GBA的可扩容性，这样做的结果往往是ROM会变得很大。

尽管LZ77是GBA游戏中用得最多的压缩方式，但还是有一些游戏不在此列。比如《人鱼之心》采用一种改进的LZ77压缩方法，用两个标记位储存一个信息标记，比LZ77具有更好的压缩效率，不过压缩和解压也更加麻烦。遇到这种情况，就需要自己动手写工具程序了。至于解压算法，需要用以前讲述的跟踪技术来阅读，这里不再赘述。能否很好地处理压缩数据，将是对一个破解人员是否合格最直接的考验。

—— funlove眼中的汉化名词 ——

指针——编程名词，是一个整型数，表示一个储存数据的地址，被称为指向这个数据的指针。

标记字节——LZ77压缩中的一种特殊字节，记录后面紧跟的一段数据信息类型，是直接读写还是重复数据（即滑动指针）。

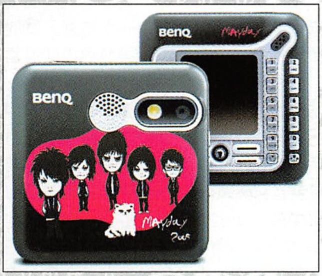
董欣明	感谢你们为我们献出你们的用心，谢谢你们两年的努力，我会让更多同学支持你们。
读者资料	17岁，男，300100，天津市红桥区秋爽里4号楼5门3楼302室，兴趣：运动、看书

掌上风暴

文/安娜
责编/雪人

能玩GBA游戏的潘多拉魔盒





能播放MP3、拍摄照片视频、玩GBA游戏、打电话的超级终端你见过吗？明基Qube就是这样一款神奇的潘多拉魔盒。从今年初结束的3GSM、CEBIT等几场通讯大展中我们不难看出，2005年注定将会是娱乐手机之年。除了颠覆MP3音乐播放器的音频播放功能外，手机游戏更是众多手机厂商力争的重要战场。

自从看到SONY PSP疯狂热卖的盛况之后，所有的数码厂商都垂涎三尺并且顿悟：原来游戏机也能像圣经一样让世人鼎礼膜拜，于是纷纷开始打起了游戏机的主意。明基Qube就是这种大环境下的产物：第一款带通话功能的真彩屏MP3；第一款128×128像素分辨率，26万色素TFT真彩屏MP3；第一款能打电话并预装了GameBoy Advanced模拟器的MP3……这么多"第一"可见Qube确实有些与众不同。虽然明基把这款设备定位于MP3，但实质上颇有暗度陈仓之意，把它称为MP3既可以避开手机市场惨烈的竞争环境，又无形中提高了它的身价，试问有哪款MP3能打电话又能玩GBA游戏呢？其实凭心而论，Qube实际上还是一款货真价实的手机，要知道它两千多元的身价里至少有1500元是为手机功能而付出的。让我们来看一下这款超强设备的配置，Qube采用了26万色素128×128像素分辨率的TFT屏幕，手机背面的130万像素CCD摄头不仅支持4倍数码变焦，同时还可以拍摄1280×960、640×480、320×240和128×128等几种分辨率的图片。它在支持JAVA MIDP 2.0扩展的同时，还预装了GameBoy Advanced模拟器，娱乐功能可谓非常强大。除了机身内置的50MB内存外，它还可外接miniSD卡，内存可扩展至1GB，这样一来，我们便无需为GBA ROM所占的存储空间而犯愁了，1GB内存足以存下上百个GBA ROM。作为一款专业的MP3播放器，Qube可支持MP3/AAC两种音频格式和6种播放环境模式，同时它还内置了大功率立体声外放，我们可与朋友一起分享天籁之音。除此之外，它还具有FM收音机、语言学习机、歌词显示等多种附加功能。最重要的是它还有一个非常专业的线控耳机，同时标配的1000mAh锂离子电池可以保证Qube能够连续播放长达7小时左右的音乐，总之，强就一个字。最近Qube已经隆重上市，并且还与台湾当红组合"五月天"联手推出了珍藏版Qube，内地仅发行500套，让"五月天"的Fans拥有Qube的同时还能获得"五月天"版的限量配件。目前明基已在它的中文官方网站开始促销："五月天限量版"Qube 售价2980元，而普通版Qube则为2850元。

明基Qube规格参数	
网络频率：	GSM 900/1800/1900/GPRS
尺　　寸：	66mm×66mm×20.7mm
重　　量：	106g
屏　　幕：	26万色素TFT屏幕;128×128像素
铃　　声：	40和弦
接　　口：	miniSD
摄 像 头：	130万像素
电池容量：	1000mAh
其　　他：	可更换彩壳

田越强	辉煌属于过去，既然已迈出属于自己的步伐，就不应放弃，继续奋斗下去。
读者资料	17岁，男，065900，河北省廊坊市大城县东阜村龙光灯具厂，兴趣：踢足球、玩电玩、看电视

篮球新阵地——NBA在华发布首个手机游戏



随着近年来手机游戏的兴起，移动增值服务市场也保持了相应的高增值率。2005年4月7日，NBA与移动宣布达成多年市场合作伙伴关系。这意味着，移动的手机用户可以通过手机下载各种NBA相关内容，如NBA商标、球员照片、比赛结果、技术统计和赛程表等。时隔不久，2005年4月18日，NBA又与美通无线联合宣布推出NBA历史上首个中文游戏——“梦幻NBA05竞猜劲奖”。这样，中国4.7亿手机用户，尤其是年轻、动感、时尚的新新人类，可以随时随地参与并融入到NBA的世界中。全球最大的体育运动内容供货商NBA在短短的十天内，就连续与中国电信业的领导者中国移动和中国最大的手机娱乐内容提供商之一美通无线结成合作伙伴。NBA集团如此重视中国手机用户市场，让我们深深感到手机流媒体正在逐渐走向成熟，手机流媒体时代已经来临。

目前，很多人认为手机是一种营销手段或管理手段的工具，不能成为媒体。但这种低门槛的主动营销手段比传统的行商、直投广告、传单等主动营销手段成本要低，已广泛成为企业内部、企业与外界沟通的新手段，极大地延伸着企业IT系统的触角或节约人力与电话成本。虽然手机媒体目前还存在着一定的局限性，比如，信息容量比较小，表现形式单一等。但随着移动通信技术的发展，尤其是2.5G和3G技术的陆续推出，手机终端和网络的升级，手机这种流媒体最终将承载足够的信息量，并以双向沟通的互动与便利性，正在逐渐成为中国最重要的新型媒体。也许不久的将来，手机流媒体将成为与电视、广播、报刊、互联网并驾齐驱的第五大媒体，那时手机广告也许将成为继春季流行感冒之后让我们最头疼的新困扰。

手机版“联众”——小奥游戏城

还记得PC版“联众”给我们带来的欢乐吗？众望所归的手机游戏不夜城出现了——小奥游戏城。小奥游戏自公测以来，受到广大手游玩家的厚爱，被各界玩家称之为兼容性最好、游戏类型最多、支持CMWAP最稳定的免费联网棋牌游戏。为了回报广大手游玩家的厚爱，小奥游戏的开发商北京中科奥推出了小奥游戏城！

小奥游戏城目前包括十款棋牌类益智手机联网游戏：小奥联网象棋、小奥联网麻将（双人版/四人版）、小奥联网五子棋、小奥联网斗地主、小奥联网跑的快、小奥联网拖拉机、小奥联网锄大地和小奥联网广东麻将（双人版/四人版）。针对中高端及新上市手机用户，北京中科奥推出十款游戏合一版本，该版本支持游戏大厅、即时通讯聊天、新闻阅读、个人空间等功能，所用游戏均有统一的注册、开始游戏、游戏大厅、设置、聊天、查看积分、帮助等功能，并且操作方法、按键方式完全一致！游戏登录后可随意选择游戏、定位并切换房间，同时也方便玩家在休闲益智的时候，能够与不同游戏不同房间的玩家或朋友交友及聊天，随时查看自己的在线时长、本次流量、历史积分情况，查看在线玩家及玩家所公开的信息（包括玩家昵称、级别、屏蔽手机号码等等），方便确认玩家身份及加入好友，即时或离线互聊。还可以向其他玩家发出邀请或挑战，游戏文件小，操作简单，功能齐全，画面精美。目前小奥游戏城支持手机型号共107款，如果你想一试身手的话，那可以登陆它的官方网站查看详情：http://wapxo.cn。



龙玉海	手掌，掌握大地，天地中有我无尽的梦幻，梦幻中任我逍遥，心情舒畅，清新怡然。掌握中动力无限。
读者资料	20岁，男，562400，贵州省兴义市师专03级中文本科班，兴趣：上网、玩游戏

本期PDA游戏 TOP5

Shark Tales

游戏类型：STG	上市日期：2005年4月
官方网站：http://www.binoteq.com	
适用机型：Pocket PC	

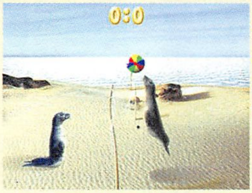
Shark Tales——《鲨鱼故事》，只看名字的话，你可能会认为它是前段时间热播电影《鲨鱼帮》的Pocket PC移植版，其实这个游戏是一个很有趣的反潜游戏，很像多年前街机厅里一款名叫《深水炸弹》的游戏。在游戏中玩家控制一艘反潜驱逐舰，任务就是消灭水中的各色敌方潜艇。游戏共有3种游戏模式，分别是街机、任务和战役。游戏共有5关，每关都有一个很强悍的BOSS，想要打穿它可是要颇费一些脑筋。



Resco Seal Ball

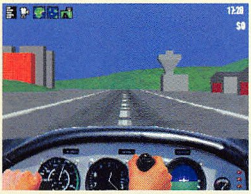
游戏类型：SPG	上市日期：2005年5月
官方网站：http://www.resco.net	
适用机型：Pocket PC	

沙滩排球类游戏我们玩的多了，但主角换成是海豹会是怎样的一种感觉呢？现在就有这样一群可爱的海豹，它们组织了一场特别的沙滩排球联赛，有兴趣试试吗？虽然主角换成了海豹，但这款游戏的规则与一般沙滩排球一般无二，球打到对方的场地触地或对方触球超过3次我们都会得到一分，每场比赛为21分制，先得到21分的一方即可获胜。



Flying high

游戏类型：SLG	上市日期：2005年5月
官方网站：http://www.leobueno.net	
适用机型：Pocket PC	



一款仿真度很高的方程式赛车游戏，虽然游戏画面制作的比较粗糙，但速度感和操作感都很出色。比赛场地为一系列的岛屿，每座岛自成一个城市，风光、建筑各不相同，我们的目标就是称霸这些由岛屿所组成的世界中的赛车之神。 在游戏中，我们每赢得一场比赛都会得到一笔很丰厚的奖金，玩家可利用这些奖金将自己的战车改造的更加生猛迅捷。

Warcraft II

游戏类型：SLG	上市日期：2005年7月
官方网站：http://pocketgaming.de/	
适用机型：Pocket PC	

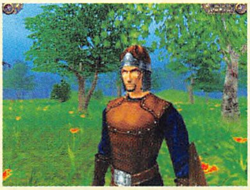
最近PC上最火爆的网络游戏莫过于《魔兽世界》了，几乎身边所有爱玩PC游戏的朋友都把WOW挂在嘴上。现在一个来自乌克兰的开发小组也赶来凑这魔兽热潮，将《魔兽争霸2》搬上了Pocket PC的舞台。目前这款Pocket PC版《魔兽争霸2》的开发进程已经进入收尾阶段，从这个小组目前公布的消息来看，这款Pocket PC版《魔兽争霸2》将支持320×240像素和640×480像素两种分辨率显示模式，内容将与PC版魔兽争霸2完全一致，不会追加新的元素。



SPHERE

游戏类型：MMORPG	上市日期：2005年
官方网站：http://pocketgaming.de	
适用机型：Pocket PC	

如今网络游戏已经成为游戏界新的救世主，PC、TV、手机游戏都在向着网络化迈进，甚至就连Pocket PC也是在劫难逃，也开始了它的线上“人生”。这款名为“SPHERE”的RPG游戏是Pocket PC上的第一款在线角色扮演类游戏。游戏讲述了一个欧洲中世纪剑与魔法的故事，从目前其开发商放出的截图来看，这款游戏的制作水准非常高，很值得期待。



孙晓明	两年光阴，说短还长，转瞬即逝，有过欢乐，有过难过，有过激动，有过惆怅，唯有《PG》永伴身边。
读者资料	24岁，男，261061，山东省潍坊学院生物工程学院2001级1班，兴趣：游戏、看《PG》

本期手机游戏 TOP5

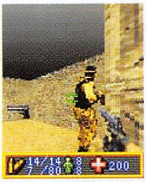
3D-反恐行动

游戏类型：FPS　上市日期：2005年5月

官方网站：www.huike.cn

适用机型：Java

《3D-反恐行动》是一款和CS十分相像的FPS游戏。在《3D-反恐行动》中，玩家将扮演一名英勇无畏、勇往直前的特警，去执行四个大型的反恐行动，沙漠、丛林、冰原、古堡地下室都是我们战斗的地方。游戏过程中，玩家可以选择不同种类的枪械。游戏的场景丰富，需要玩家在不同的地形环境下与恐怖分子进行战斗，所有的背景全部使用3D感很强的2D设计，变化的场景和音效烘托出紧张激烈的气氛，为CS游戏爱好者带来紧张刺激的游戏体验。



憨憨贪吃蛇

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.10gamer.com

适用机型：Java



如果有人问现在哪款游戏的普及率最高，那我一定会告诉他：《贪吃蛇》！曾几何时，几乎所有手机上都捆绑了贪吃蛇这款游戏，有时在公车上用眼一扫，能看到N个人在玩《贪吃蛇》。虽然这两年随着手机机能的提高，很多更复杂更华丽的游戏取代了《贪吃蛇》，但仍有许多朋友对这款经典的《贪吃蛇》念念不忘，《憨憨贪吃蛇》就是新近杀出的一款加强版《贪吃蛇》。这款《贪吃蛇》既保留了传统《贪吃蛇》的基本规则，又加入了很多网络对战的元素，完全颠覆以往的《贪吃蛇》，以全新网络对战游戏方式进行，玩家通过吃道具的方式，让对手变长、加速，使对手迅速GAME OVER。

冒险岛2大海啸

游戏类型：ACT　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.imy.cn

适用机型：Java

《冒险岛2　大海啸》是由国内一家开发商推出的冒险岛系列游戏。这款游戏的玩法与传统的《冒险岛》基本一致，但又加入了少许新元素，比如在游戏中“吃”到香蕉这种水果时会把手中的攻击武器——“香蕉”变成特大号的香蕉，攻击力得到加强。另外，主角高桥名人也改变了模样，看起来很像瓦里奥，十分恶搞。这款游戏采用的是卡通风格绘画，游戏整体颜色鲜艳醒目，关卡难度适中，是一款不错的休闲小游戏。



龙之力量

游戏类型：STG　上市日期：2005年5月

官方网站：http://www.imy.cn

适用机型：Java



无论国内还是国外，龙都是力量和权力的象征。中国的文化精深，尤其是中国的“龙”文化，更是享有世界声誉。这款《龙之力量》就是一款以“龙”为主题的射击游戏，《龙之力量》采用了横版卷轴设计，画面更加艳丽，手感和流畅度有大幅度提升，敌人的种类非常丰富。游戏中，玩家要操控主角小白龙，与各种传说中的神兽战斗。特有的自动进化系统，免除了玩家在枪林弹雨中寻找增强力量的道具的痛苦，使游戏节奏感不会被打乱。每关的总BOSS形态各异，颇具挑战性。

火影忍者

游戏类型：RPG　上市日期：2005年4月

官方网站：http://www.tomy.com

适用机型：iMODE



我们的东瀛近邻又传出了一条让我们流口水的消息：日本知名游戏商TOMY日前正式推出了iMODE手机游戏《火影忍者　隐藏的村落》。这款游戏改编自周刊少年跳跃上正在连载的超高人气漫画——《火影忍者》，游戏类型为RPG。在游戏中，玩家将以完成任务为主线进行游戏，在不断锻炼自己选择的角色之后进行任务挑战，是一款非常注重“忍术”修炼的游戏。同时，游戏中还会有很多原作的著名场面出现，绝对是能让火影粉丝们感动的一款大作。



手中足球场－NGP的足球世界

机种：NGPC	厂商：SNK	发售日：1999年
类型：SPG	容量：8M	经典度：★★☆☆☆

一句话评语：名字同名于街机的作品，彩版强化了故事模式使游戏的可玩性更强。

SNK可是给足了自己当家掌机NGP的面子，在NGP上所出的游戏基本上都是同名街机作品移植而来。1991年SNK开始初次涉及足球游戏的制作，同时出品的这款足球游戏《soccer Brawl》也是SNKMVS机版上的第一款足球作品。在随后的几年里随着SNK在游戏上逐步的走向成熟，MVS机版上也多出了一个大受好评的足球游戏系列——《得点王》。从92年的1代一直到96年的4代《得点王》系列一直都受到体育爱好者们的好评，《得点王》的第二部作品《世界杯》也是最受玩家们欢迎的一部作品。





《得点王》系列后，两年的空白时间内SNK并没有放弃自己的足球系列，就在1998年名字为《NEOGEOCUP98》的足球游戏登场了。游戏最大的特点就是引入了全新的游戏系统和更加丰富的足球技巧，最为让人激动的就是当达到特定条件时SNK著名角色队就会出现并挑战玩家。和NEOGEO明星对手们在足球场上较量的梦想就在这里实现了。不过游戏却出现了让人非常遗憾的BUG，那就是当游戏开局后按住C键向前带球就可以无视对手直接将球带入球门内（只对CPU有效而已），因为这个BUG导致在单人游戏的时候兴趣大减。





同年，SNK将这部作品移植到了当家掌机NGP上。也许是由于NGP的机能并不能实现街机版的效果，所以，游戏虽然名字相同但是内容却是重新制作的。在这个游戏中，玩家们的目的就是选择一支国家队通过不断赢得比赛来获得奖金和实力点数，并最终争霸世界足坛。进入





游戏后，玩家可以选择的选项包括世界杯赛、小组赛、对战赛、小组训练（就是更改队形替换队员）和商店购物以及SAVE，其中最为有趣的地方就是游戏中的商店了。当玩家在世界杯赛或小组赛中取得胜利后就可以获得相应的奖金，使用这些奖金可以在商店中买到许多有趣的装备，例如什么子弹袜子、吹气帽子、武士球衣、猴子短裤等等，装备上这些特殊道具后，玩家们绝对会体验到另外一种足球的魅力，在游戏时获得更多的快感和乐趣。



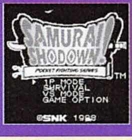


相隔1年之后随着彩色NGP的发售，SNK又推出了在原作的基础上增加了预选赛以及拥有众多的特殊道具的加强版《NEOGEOCUPPLUS》。新版本的预选赛模式实在是一个鸡肋模式，在故事模式中的世界杯赛完全可以取代新加入的模式，新模式只不过是一个能够马上进入游戏的“去片头版本”而已。此外游戏在片头以及进球和输球时加入了语音和一些新的画面特写。虽然游戏加入了新的道具，作为SNK给玩家最大的“诚意”，但是由于游戏本身并没有得到任何的强化，所以导致这份“诚意”并没有得到玩家们的认可。

在绿荫场上和朋友们一起踢球，一起快乐的让汗水在身体上流淌，进球时疯狂的呐喊还有默契的战术配合，这些就是足球。虽然某些条件并不能够让我们在球场上体会到足球的快乐，但是当你拿起手中的主机时也许同样能够从中体验到那份快乐吧。

文/BLUE KYO　责编/雪人

洪佳	我们这买本PG真难啊！这本可是我女朋友从外地买衣服带来的！珍贵！
读者资料	19岁，男，067300，河北承德兴隆一中高二8班，兴趣：玩《黄金太阳》



真侍魂 掌中之战

机种：NGPC	厂商：SNK	发售日：1998年
类型：FTG	容量：16M	经典度：★★★★☆

一句话评语：街机版4代的移植作品，游戏的移植程度不能够让人满意。

SNK的格斗游戏无论是在系统还是在指令上都在进行着进化，从侍魂1代开始的纯武器格斗发展到MVS机版的最后作品《侍魂0特别版》，侍魂无论是在角色的刻画上还是对系统的掌握程度都在逐步地走向成熟。当年《真侍魂 霸王丸地狱变》为SNK赢得了不少美名，爽快的招式配合着华丽的动作，还有那些个性鲜明的角色使得这款作品一直被SNK FANS誉为侍魂最强作品。但是在故事情节的设定上《真侍魂 霸王丸地狱变》则是早期侍魂4部曲中的最后完结部分。





“那个人”的再次出现给世界带来了毁灭性的灾害……1788年初，一名剑士历经万难终于打败了“那个人”，世界看似又回复到了原来的样子。但是，严寒、水灾、火灾、疾病等痛苦再一次的袭击了人类。这样痛苦一直延续到天明8年的秋天，划破天空的巨大闪电袭击了日本的岛原与肥前两地，岛原附近开始发生变化。而岛原的中心岛原城的变化则更加强烈，逐渐吞并了小滨、深江、九千都等村落，不断的得到扩展。人们能够从城中听到“那个人”的话语，街上开始散布“那个人”复活的传言，而人们也将那座不断扩大的城称之为“天草城”，虽然那个人的恐怖可以摧毁一切，但是仍然有人前来向他祈求，希望能够挽救这个快要破碎的世界。

天草城的主人正是从魔界复活后的天草四郎时贞，复活后的他被仇恨与欲望冲昏了头脑，想要再次征服世界。天草四郎为了获得征服世界的绝对力量，将具有神秘力量的风间叶月抓来，使用风间家的神奇能力将本已死去的壬无月斩红郎的魂魄招回到人世。但是一切都没有想象中来得那么简单，斩红郎复活后他的力量远远超出天草的想象。他无法控制斩红郎，只能将他的身体封印在魔界中。为了能够驾驭斩红郎身上强大力量，天草开始用天草城来吸收人类的灵魂，这个世界再次进入混沌时代。





SNK掌机NGP发售后出现的这款侍魂作品则是以街机上大受好评的4代为蓝本所移植的，游戏将街机版中精彩的故事设定代入到游戏中。移植后侍魂出场的人物减少为12人，最终BOSS斩红郎并不能在正常游戏中使用。游戏除了保留了街机版侍魂4中加入的两名新角色水之忍者——风间苍月和火之忍者——风间火月之外，原侍魂中的经典角色也一个不落地保留在游戏中。在游戏系统上NGP版与街机版的4代是一样的，玩家们在游戏中同样可以用角色使出“兜后”、“暴气”和4代的经典技14斩与一闪，只不过由于按键的关系对这些系统做了相应的简化，拿14斩举个例子，选用剑客模式就可以使用14斩，NGP版中的14斩使用方法极其简单，玩家只需要按前＋AB打中后AB×N就可以使出完整的14斩。但是由于游戏的制作原因使得14斩想要全部命中成为了游戏中的最大难点。



游戏人物同样再次Q版化，而且比起KOFR系列来说，侍魂将更接近Q版漫画的感觉，让人印象较深的就是角色在快速移动的时候会出现漫画中的经典“圈圈腿”，在被打飞的时候会出现角色只剩下一个脑袋的搞笑画面。而且每名角色在受到指定招数攻击的时候都会做出不同的表情。

也许是SNK在游戏制作中并没有下很大的功夫，导致了这款游戏成为了一款能看不能玩的失败作品。前面所提到的“不可能达成的14连斩”就是BUG之一，在玩家进行连击的时候，被命中的一方随时随地都可以通过出招来阻止14连斩的继续。所以想要达成全部14连斩的话那就要有非常高的运气与按键速度。然而这“不可能达成的14连斩”只是NGP侍魂BUG大军中的一个小卒而已。游戏中还会随时随地出现角色浮空，空中无限连，武器消失（动物也可以消失，最明显的例子就是选用娜可露露的罗刹版，在游戏中出重刀时就可以看到）等众多BUG。

众多的BUG导致了这部作品的失败，如果当初SNK能够用心的移植这部作品的话。那么我想这部作品，早期在NGP上一定能与格斗之王R－1齐名。真希望能够再次在掌机上看到原创的侍魂系列。

文/BLUE KYO 责编/雪人

周旋	中午刚买的PG，下午在学校看了一会儿后，回家发现回函卡已不翼而飞，在生气了6天后在教室的垃圾桶旁发现……
读者资料	15岁，女，325000，浙江温州鹿城水柑10-106，兴趣：SP、PG



SD高达G世纪 GATHER BEAT

机种：WS	厂商：Vanguard/Bandai	发售日：2000年
类型：S·RPG	容量：32M	经典度：★★★★★

一句话评语：基于一年战争的剧情线虽然比起后来那些动辄来个数年跨度的作品显得有些小家子气，但超过150种的机体和190名的人物已经让人不由大开眼界了。

2000年的7月是WS和Bandai社的黄金季节，这个月Bandai和NTT合作的WonderGateMobile系统（基于Docomo系统）正式发售，可用于私人开发WS软件的平台WonderWitch也出现在了WS短暂的历史舞台中。在这个月13日，WS的发售量达到150万台。就在同一天，WS上的第四部高达系游戏：《SD高达G世纪 Gather Beat》（以下略称《SDGB》）在日本全国的游戏店里正式上架了。本作是B社属下Vanguard社对G世纪系列掌机化的初次尝试。





对制作G世纪有丰富经验的Vanguard社来说，把一款做得稔熟的作品搬上WS并非易事。就在一年前，同样是为Bandai制作G世纪系游戏的Tom Create社在《Emotion Jam》上就以完败告终。虽然那一作的失败有Tom Create在同时期还忙于《SD高达G世纪ZERO》的制作这样一个不可忽视的原因，但WS的机能也因这部失败作为人所了解了，Vanguard由此决定小心制作这WS上第一部有着“SD高达G世纪”名号的作品。

《Emotion Jam》最大的失败在于一味贪大求全，《Gather Beat》则反其道而行之：不仅把小队编制从五机改为三机，更重要的，它把剧情线严格控制在了一年战争期间，主要剧情线就是从Side7到ABQ。考虑到剧情的丰富性，制作者把OZ等（包括西玛舰队一伙的势力）作为吉翁军同盟，在支线中更是把包括Z、ZZ、CCA、W、G等作的分支引入，其中值得一提的是此前PS上大受好评的蓝色命运（BD，不是FM里那个）也被收入。虽说本作剧情只有单一分支，但从剧情的丰富程度来说已经比早期的同类掌机产品强了百倍了。

剧情得到展开后，与剧情相关的各类机体才有了出场的机会。由于本作基本局限于一年战争期间，所以联邦方和吉翁方的主要机体相对的就显得单调了，可以说用膝盖都能猜出这个就是GM和Zaku的大乱斗。在游戏初期机体缺乏时可选择的组件比起该系列其他平台的初期既可以说是机体品种稀缺也可以说是机体种类繁多，之所以这样说，是因为本作并没有“热核发动机”或“Custom组件”这样可以根本解决机体内部机件构成的设备用于改造，但却有一大堆像“撒拉米斯炮”、“火箭炮”乃至“装饰用角”（这个真是恶趣味，我想攻防、移动、限界不会因此增加三倍）这样只能在外部改变机体武器配置或外观的组件。这样一来，选用机体时能看到一打各色名目的机体，但去掉后缀名那就一点变化也没有了。幸而在剧情前半段的08MS相关剧情发生后我军的改造表中终于出现了些有实际意义的东西，此后Z的加入也带来了更多的敌我军机体。当然，这并不代表本系列的传统怨念集合机体GP－02A可以变成我军机体，0083相关剧情中出现的诸多机体只有这一台不能为我所用。到了剧情后期，敌我军可选用机体在一瞬间大幅增加，对很多常年玩SDGB系列的玩家来说这是为数不多的可以看见在非联机情况下见到Hi－ν和Sazabi的场合。说来SDGB初代古怪的机体开发表令很多人摸不到头脑，其中一大组合方案莫过于由ゲルググ（勇士）系改造而来ガーベラ・テトラ（红色角马），熟知GP计划的各位玩家必然还记得那个被联邦否决的GP－04企划，此红色角马即为换了头的GP－04，其机体构成应是高达系的，但Vanguard如此处理，实在是有些不妙。





比起机体的相对单调，本作机师的数量与相关事件就变成了亮点。我们熟知的"李阿宝"同学在WS上完整的再现了自己的发迹史，初期基于0079前5话的剧情第一次把“大气层突入”相关剧情引入SD高达系列中。在WB降下后，基本同时期的BD、08MS小队先后出现，剧情涉及诸作主线剧情也比较完整。虽然因为容量原因导致W和G的内容有限（主要是各系机体偏少），但希罗和安岛勇的交信剧情及卡谬跟随多蒙学会石破天惊拳的剧情无疑体现了制作厂商的丰富想象力。（顺便提一句，在本作中我们终于看到了捷多的真面目……）

由于机体，剧情等方面的改善，《SDGB》终于一扫《Eomtion Jam》而来的失败，为此后SD高达系列的全面升级打下了最初的一块基石。本系列此后经《SDGB2》和《Mono Eye》两作的经营终于有所成。后来在GBA上的《SDGGA》中，Vanguard也许是为了纪念这一有象征意义的初代作，再度将主线回归到一年战争，也许这就是历史的偶然与必然吧？

文/LinkTON　责编/雪人

黄浩迪	人的际遇就好像风筝，你不可以掌握自己的方向，但只要风筝的线未断，抑或抱着希望，终有一天，会飞到幸福的彼岸。
读者资料	15岁，男，524088，广东省湛江市湖光岸东海洋大学生校区，兴趣：阅读



为了理想而奋斗的－海贼王

机种：GBC	厂商:BANPRESTO	发售日:2002年
类型：RPG	容量：32M	经典度:★★★☆☆

一句话评语:GBC上最为成功的ONEPIECE作品，简单直接的RPG很容易就让玩家们沉浸其中。

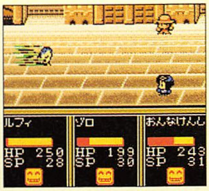
每次介绍海贼王这个游戏就不得不提起一次它为日本漫画界所带来的巨大贡献和经济效益。这本当初在日本的单行本销量最高达到过230万册的《One Piece 》，使得曾经默默无闻的年轻漫画家尾田荣一郎成为了《周刊少年JUMP》的一线画家。



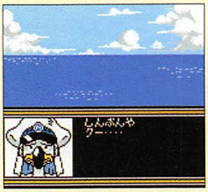


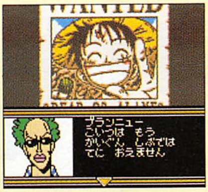
这次我们为大家介绍的这款《One Piece －梦幻的伟大航路冒险记》是GBC上成功的《One Piece》游戏，游戏成功地将《One Piece》原著中那些令人激动的友情表现以及各角色的奋斗过程，通过游戏中的一些事件和语言描述直观地带给了玩家。这部作品和前作《梦之路飞的海贼团诞生》相比有着极大的变化：游戏方式由原来的RPG＋SLG的方式转变为全RPG方式，并且在前作的基础上大大地强化了菜单系统，不过道具仍然分为使用类和辅助类。游戏在战斗方式上定义为3VS3，进入战斗画面后玩家们会在屏幕下方的状态栏中清楚地看到自己的状态以及角色表情的特写。游戏在战斗系统上比较特殊的就是每个角色都有不一样的AD值（行动值），由它来判定每个角色的行动时间。和前作相同的是当角色使用必杀技攻击敌人的时候，同样会出现大魄力的精彩特写，特写画面则是来自于TV动画和漫画中。



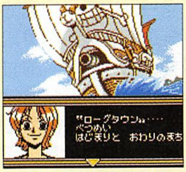


在战斗系统上，本作还有一个比较特别的地方就是游戏中的"角色更换"。游戏既然是一款RPG游戏，当然就少不了众多的NPC角色掺入其





中，而在漫画原著中一些NPC角色是很受玩家们欢迎的，所以在这次的GBC《One Piece》中BANPRESTO就实现了众玩家们亲手操作其他NPC角色的梦想，在游戏中存在着“说得同伴”这个设定，当玩家们使用与剧情相关的角色就能够说得与他所相关的人物使其成为同伴（比如说当游戏进行到后期小花园情节的时候，在ロウ的家中如果Mr.3在队伍中的话，使用Mr.3就可以说得Mr.5加入到队伍中），漫画中臭名昭著的小丑巴基也可以加入到路飞的队伍中来。强力的伙伴们加入后就可以在战斗画面和地图画面中选择“角色更换”指令来使用自己最爱的角色，同时还可以看到他们经典的必杀技特写画面，我就是为了看NPC的必杀技特写才去收集的NPC角色。





游戏的故事情节在原作的基础上增加了一些全新的原创剧情，而这些原创剧情的剧本供写还是由尾田荣一郎所负责的，光凭着一点就可以刺激到Fans们的购买欲望。剧情一改前作分支过多的毛病，使得游戏主线变得干净利落。玩家在游戏的过程中可以很轻松地将这部RPG通关，同时那些忠于原作的事件插画就好像让玩家们自己亲自体验了一次路飞们的奇妙冒险，中途存盘的设定更加照顾了不能长时间游戏的玩家。

蔚蓝色的大海，它所拥有的不光是平静，不过每次在它发怒的时候总是能看到一些少年们乘坐着名为“梅利号”船行驶在惊涛骇浪之中，他们带着一份理想、一份年少，永远地行驶在他们心中的海岸线上。

文/BLUE KYO　责编/雪人

郑晔	小编们努力吧！以后的路还长着呢！和玩家、读者打成一片，搞好关系。
读者资料	17岁，男，110500，辽宁沈阳康平县第一中学高一6班，兴趣：玩《仙剑》



口袋基地

责编/天意

口袋周边——口袋妖怪对战棋

文/wangju

口袋妖怪对战棋其实在去年就已经开始发售了，至今共推出了12款，只不过前不久才在国内的市场上看到它的身影，因此在这里向大家推荐这款特别的口袋周边，并简要介绍一下它的游戏规则。



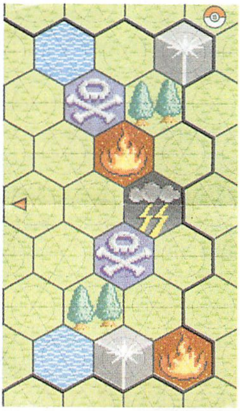
海洋堂的这款对战棋做工精细，每款产品包含一只由精灵构成的棋子及一张棋盘，棋子大部分是宝石版的精灵，一共有12种，但由于是随机抽取的，在购买的时候无法预见，所以有可能买到重复的，这就给收集带来了一定的难度。国内如上海等大城市以及一些拍卖网上可以买到，每款的售价大概是人民币30—50元，如果是在网上购买，则可以选择种类，但我估计是卖家把他抽到的重复的拿上来拍卖的……

向大家简要介绍一下玩法：

一、展开地图，把PM面对面放在地图中间。

二、用石头剪子布来决定谁先走，然后用棋子底座上的彩色塑料片做骰子(共有3个)，把它放到手心像摇骰子那样摇，然后抛出，骰子的正反面来决定你前进的方向(突出的为正面)：1、三个反面：把对手向前推一格同时自己前进一格；2、一个正面两个反面：对手向两边随机走一格；3、两个正面一个反面：对手向两边随机走两格；4、三个反面：对手可以走到你的身后。

三、当自己走到和自己属性相同的格里，则规则如下：1、三个反面：把对手向前推2格同时自己前进2格；2、一个正面两个反面：对手向两边随机走2格。



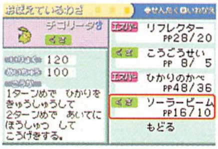
四、胜负规则：交手时谁先把对手推出用粗线画的圈就算胜利。

五、一些建议，玩时尽可能占领有利位置，不灵活运用属性的话很难把对手挤出圈外的，有时你的行动也是要些运气的，遇到难缠的人千万不要急哦！想办法离开对手的攻击范围，再伺机展开反击。和你的朋友们来一对一的较量吧！

口袋捉虫——火红叶绿恶性BUG

文/阿葵

最近在口袋火叶游戏中发现一个恶性Bug，它存在于火红/叶绿游戏，无论是卡带或者模拟器，



无论是正版或者D版都存在。这个Bug是关于技能方面的：如果给PM使用增加PP最大值的道具后，对该技能连续按A键两下，那么之前所增加的PP就会减少，再连按又减少，回到原本没增加过的样子……要避免这个Bug也很简单，不多手按就行了。这个Bug无论把PM送进电脑，带在身上，只要是在火红叶绿玩的话就会出现这样的情况。宝石没有这个低级的Bug。大家有兴趣的话不妨一试，不过别忘记存档先。

李国豪	你是天空中的一片云，偶然间窜入我的眼眸，浮云似的人生中，你昭示我游戏的真谛。所以，我只拥有你就好。
读者资料	18岁，男，272000，山东省济宁市中区府河西街农民企业家协会宿舍1单元2楼西户，兴趣：打机、动漫、音乐、篮、足球

口袋散文——喵喵之歌

文/银翼奇术师

近来在口袋妖怪网的论坛上看到一则投票：最受欢迎的口袋妖怪是？结果在人气排行榜中，火箭队的喵喵要数除主角皮卡丘外最受欢迎的口袋妖怪了！它会讲人类的语言，又通人性，不时有可爱又搞笑的表现，因此深受大家的喜爱。它学习人类的语言的原因大家一定知道，是它那悲惨的过去。除了《喵喵之歌》这一集具体讲述了这一点，在其他地方有时喵喵也会沉醉在自己的世界中。如《飞吧宝贝龙，迎向明天》、《大吾、可可多拉和波士可多拉》等。那么大家是否知道喵喵一开始为什么会在大街上流浪吗？失恋后的它为什么要加入火箭队吗？本文为大家揭开这些不为人知的秘密。

—— 诞生 ——

在一个月圆之夜，一个小生命诞生了……

周围是喵喵军团，它们围着这个小生命，跳呀，叫呀……

“我们的家庭又扩大了。”

“它也许会成为我们家庭中出色的一员呢。”

“真是可喜可贺呀。”

喵喵们七嘴八舌地议论开了。

这个新的生命是谁呢？正是将来为收服皮卡丘而不断努力的火箭队的喵喵。

没错，就是它。

这时，一只猫老大走了出来：“记住，我的孩子，在月圆下出生的你是非常光荣的，以后记住多看看圆圆的月亮，它象征了你的命运之轮。”这只猫正是这群喵喵的老大，“当你有什么烦恼的事，就对着圆圆的月亮倾诉，它会告诉你正确的做法的。”

于是，我们的喵喵学会了看月亮，学会了思考，学会了哲学。

—— 恋爱 ——

猫老大首领有个女儿，长的高贵又美丽，被公认为最时尚的喵喵。

一天，两只喵喵在街上不期而遇。

时间仿佛就在那一刻停了下来。两只喵喵呆呆的注视着对方，它们都有无法用语言形容的感觉，这就是恋爱。

还是那只出生不久的喵喵先开口了：“小，小姐，我，我能和你一起散步吗？”

“啊，嗯……”时尚美丽高贵的喵喵羞红了脸，但它还是答应了。于是它们在一起散步，一直走到了日落。

“明天，你还愿意陪我吗？”

“愿意……”

这件事情传到了首领的耳朵里，它非常愤怒，因为它制定的家规第88条就指明：“任何喵喵公民都不能在被训练员承认前有恋爱。”

正是这条规矩，改变了喵喵的一生。

—— 悲剧 ——

这几天，首领女儿一直陪在这只喵喵的旁边，它们已经到了不可分割的地步。一天晚上，首领女儿喵喵望着圆圆的月亮，无限深情地说：“我喜欢你。”喵喵有些陶醉……

快乐的日子是短暂的。不久，首领依照规矩把女儿带走了，并把喵喵赶出了喵喵王国。

一切只发生在一瞬间，失去了女友的喵喵无力地瘫倒在底上，放声大哭。这天晚上，它爬到一间房子的屋顶上，望着月亮，悲伤、无奈、空虚、愤怒……这天的月亮，一点都不圆。

—— 重逢 ——

正如电视中所说的，喵喵在某家商店里又看到了她，她已被训练家所承认。但是这只喵喵还认识它吗？当然不可能了。

它怀着满身的怒火使用了疯狂乱抓，一下就打倒了一只野生的情敌猫老大。但是，自己梦想中的女友却扑到了猫老大的怀里……爱情已经完全粉碎了。

—— 新生 ——

喵喵要复仇。它的脑海里只有复仇，悲伤和愤怒使它不能控制自己。当它知道了火箭队的存在，毅然去了板木老大的房间。

“你要加入火箭队吗？”

“是……”它只说了一半，突然发现躺在板木老大身边的猫老大，经过前两次的悲剧，它对猫老大的存在感到了一种阴影。它决定让板木老大赶走这只猫老大，以发泄多年来它对猫老大的仇根。所以直到现在，它还在为这一点努力着，明里是为了火箭队，其实……



畅文超	GF送我的SP回家玩，上课玩，天天玩，期待高达最新游戏登陆GBA，祝众小编天天开心。
读者资料	18岁，男，830002，新疆乌市新属西街100号三号楼三单元301，兴趣：GBASP

口袋卡片——口袋妖怪卡片对战规则

口袋妖怪对战卡是目前在国内种类最多、分布最广的口袋妖怪周边，无论你身处哪个省市，在学校周围的商店内都可以看到它们的身影。口袋妖怪对战卡具有价格低廉、携带方便、种类繁多等特点，因此深受口袋迷的喜爱。



笔者前一阵子在某学校附近看到不少人在玩口袋对战卡，于是驻足观望，结果却让人大跌眼镜，原来他们所谓的对战，是把卡片放在地上，看谁能用力把对方的卡片翻过身来就算胜利……如此一来根本就无所谓卡片的种类和对战规则了，不过这也难怪，想想懂得日文的人有多少呢，而国内的介绍卡片对战规则的书籍或者网站也几乎是空白，因此写下这篇文章，与此恶补一下，希望能起到抛砖引玉的效果，让大家对口袋卡片的对战规则有所认识，从而能真正体会到无声对战的无穷乐趣。

基础知识：

基本规则：口袋妖怪卡片对战时需要2位玩家，他们可以从众多款式的卡片中选出喜爱的卡成为一副卡组进行对战游戏。对战时，玩家交替作战，在自己的回合从牌库面抽一张卡，之后就会做出放出精灵、使出攻击、补充能量、进化等动作。当对手的精灵受到比其HP大的攻击伤害时就会被击倒，其精灵卡要丢到弃牌堆，先把对手的精灵全部击倒便为之胜方（30张卡的卡组需要先击倒3只、60张卡的卡组则需要先击倒6只精灵才能胜出）。

1、对战卡的种类：口袋妖怪卡片主要分为三大类：精灵卡、训练卡及能量卡。

A、精灵卡：在游戏时放在场中，对战用的卡，也是对战的核心。具体可再细分为以下三种：

（1）基本精灵卡：对战时可直接参战的精灵卡。

（2）进化精灵卡：对战时需要经过进化才可打出来的精灵卡，基本精灵卡可以进化成相应的一次进化精灵；而一次进化的精灵可以进化成相应的二次进化精灵（当然是要能进化的种类）。

（3）EX精灵卡：此类精灵的名字中会有EX的字眼，它和以上两种的精灵卡原理相同，但在被击倒时对手将抽两张卡而不是一张。此外，EX精灵暂时不可以进化成其它精灵。

（4）此外还有一种特殊的☆精灵卡，此类精灵的名字中会有“☆”的字眼，每一副卡组只可以有一张☆精灵，此种精灵卡同时是基本精灵卡及进化精灵卡。

精灵卡上包括如下内容从上到下依次有：精灵的名字（种类）、等级（有些卡上没有）、体力HP、色属性、精灵图案、精灵的招式、说明及其发动需要的能量等条件，精灵的属性弱点、抵抗力等等。此外，注意到右下角的五角星，星数越多，表示该卡片的珍稀度越高，收集的难度也就越大！

B、训练卡：这是在战斗时用来支持作战的卡片，在使用时遵照卡中所写的指令作出行动。训练卡可以分为五种：

（1）普通训练卡：可以在自方的回合中随意使用，但每张只能使用一次，一旦用完，就要把使用过的训练卡丢到弃牌堆。

（2）精灵道具卡：在你的回合可使用在你场上的精灵身上，当精灵道具的效果发动一次之后，也把精灵道具卡丢到弃牌堆。一只精灵身上最多同时只可以有一张精灵工具卡。

（3）支援卡：支援精灵的战斗能力，每回合只可以使用一张，打出时把它放到前场精灵的旁边，在使用的回合完结时把它丢到弃牌堆。

（4）招式卡：在你的回合可配合你场上的精灵使用，使用此卡的精灵可以使出此卡中写到的招式进行攻击。（但能量要足够其要求），在招式机器的回合完结时，把招式卡丢到弃牌堆。

（5）道馆卡：每回合只可以打出一张，其效果双方都可以在其每个回合使用一次。当其中一方打出道馆卡时，把现有在场上的道馆卡丢掉。

C、能量卡：使出攻击、撤退出战精灵时必要的卡，精灵必须有能量才能发动攻击等动作，可把它附到你场上的精灵身上使用。能量卡共分为两种：

（1）基本能量卡：到目前为止只有六款：草、火、水、雷、斗、超六种，它没有任何附加效果。

（2）特殊能量卡：它有附加效果。

曹岩	这是一本被市场需要的杂志，感谢掌机迷。
读者资料	19岁，男，102617，北京市石油化工学院信息工程学院77#，兴趣：电玩、音乐

2、卡片的属性：同口袋妖怪游戏的对战一样，属性是战斗中决定胜败的重要因素，也是卡片对战者必须掌握的关键问题。口袋妖怪对战卡中总共有九个属性、草属性、火属性、水属性、雷属性、超属性、斗属性、恶属性、钢属性及无（也就相当于普通系）属性九种。注意，各属性之间的克制应该看该卡上的具体说明，而不能按照传统的属性相克理论来判断！

3、对战布阵：

（1）与对手握手示好，表示即将开战。

（2）双方洗好卡组，放到牌库的位置。

（3）双方由自己的牌库面抽七张卡，这七张卡称作手牌。

（4）双方由手牌选出一张基本精灵卡，反面打出到前场。

需要注意的是，如果你的手牌没有抽到基本精灵卡，就要按下列的步骤进行：

（a）给你对手看你的手牌，确认你的手牌中没有基本精灵。

（b）把你的手牌洗入牌库。

（c）由牌库面重抽七张卡，你的对手由其牌库中多抽一张卡加入其手牌（对手也可以选择不抽），双方由手牌选出一张基本精灵卡，直至你的手牌有基本精灵卡为止，将其反面打出到前场。

（5）如果玩家手牌中还有基本精灵卡的话，玩家可以选择把它反面打出到后场上，但后场最多只可以有五只精灵。

（6）由牌库面抽出3张卡（60张卡的卡组则为6张），放到左面放奖赏卡的位置上，成为奖赏卡。在这个时候，场上的布置就基本完成了。

（7）双方以猜拳的方式决定先后，猜赢的一方先攻。

（8）把前场及后场的精灵卡翻过来示人。

4、对战流程：

当布阵完成后，游戏便正式开始。首先由先攻的玩家开始其回合，然后轮到对手出牌，依次类推，直至一方胜利为止。每位玩家回合之间有一个检查时间，这会在稍后提到。

自己的回合：

（1）每个自己回合开始时从牌库面抽一张卡。先攻玩家在其第一个回合不可抽卡。如果在这时牌库已经无卡可抽，那么该玩家就会被判输。

（2）由手牌打出基本精灵卡到后场中。后场最多只可以有五只精灵。在你的回合你可以无限次地放基本精灵卡到后场中。

（3）进化自己的精灵。进化时，把进化精灵卡放在要进化的精灵的身上，便算作进化了。刚刚放到场上的精灵和本回合刚进化的精灵在这回合不可以进化。进化后，不可以使用这进化精灵进化前拥有的招式攻击。在自己的回合你可以进化不止一只精灵。进化后，进化前贴上的能量卡及伤害点指示物依然贴在进化后的精灵身上。进化时，把这精灵身上的特殊状态全部除去。进化前施加在此精灵身上的所有效果都全部除去。

（4）由手牌贴一张能量卡到自己的精灵身上。每个自己回合你只可以贴一张能量卡到你一只精灵身上，你可以选择贴能量卡到你的前场精灵或者后场精灵，精灵之间不可以转移其身上的能量卡。

（5）使用手牌中的训练卡。使用训练卡时，需要跟随卡中的内容做出相应的动作。使用完的训练卡需要立即丢到弃牌区，先攻方在其第一回合不可以打出支持者类训练卡。

（6）撤退你的前场精灵。选一只你的后场精灵，与你的前场精灵交换位置。当没有后场精灵时，出战精灵不能撤退。每个自己回合只能撤退一次。撤退时，由撤退的精灵的身上扣除等于撤退费用所指明的能量数目的能量。当撤退的精灵撤退之后，其身上的伤害点指示物及残余的能量卡依然贴在该精灵身上。当撤退的精灵撤退之后，该精灵身上的特殊状态及所有效果全部消除。



（7）使用特殊能力。使用时，依照说明文所指示执行相应的动作。

（8）攻击。使出攻击之后你的回合就会完结。攻击除了可能对防守精灵做成伤害之外，还可能有其它附加效果，总之遵照卡片上的说明。如果因为一些原因不能攻击（例如前战精灵不够能量卡），你就要直接宣布不作出攻击，然后你的回合就会完结。自己的回合完结之后，就会进入检查时间，之后才会开始对手的回合。

——未完待续

刘艳	在两周年即将到来的时候，我也迎来了掌机游戏生活的六个年头，在过去的日子里，《掌机迷》用它独特的魅力吸引着我，在今后的日子里，愿它一路走好！
读者资料	23岁，女，130022，吉林省长春市长春大学应用理学院02405班，兴趣：幻想与现实之间的思考

青青牧场



责编/暗凌

看完牧场里的好帮手小精灵的情报后，本期继续放送关于NDS版《牧场物语》的问答。

牧场教学之精灵篇



姓名：卓卡克

生日：春15日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：哇，哇！谢谢！我太高兴了！

野葡萄、蜂蜜、青色草、葡萄酒、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、果汁、果奶、草莓酱、草莓牛奶、南瓜布丁、地瓜布丁、菜肉蛋卷、热牛奶、奶油、苹果派、苹果酱、葡萄酱、葡萄面包、土司、比萨、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、蛋糕、热蛋糕、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢、紫水晶、萤石

喜欢：哇，谢谢！我太高兴了！

萝卜、马铃薯、草莓、南瓜、菠萝、胡萝卜、菠菜、苹果、松蘑、蛋(S、M、L、G、P、X)、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、牛奶（S、M、L、G、P、X）、绿色草、红色草、黄色草、橙色草、紫色草、蓝色草、葡萄汁、巧克力、油、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、沙拉、菜汁、混合奶、番茄汁、菠萝汁、炖南瓜、蛋炒饭、煮鸡蛋、奶酪蛋糕、干酪、苹果烧、蘑菇饭、果酱面包、烤年糕、鸡蛋饭、冰激淋、巧克力蛋糕、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）、月亮石、沙漠玫瑰石、玛瑙、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石

普通：谢谢。

青瓜、包心菜、番茄、玉米、洋葱、茄子、地瓜、青椒、竹笋、蘑菇、温泉蛋、奶酪（S、M、L、G、P、X）、白色草、肉丸粉、饭团、咖喱饭、炖品、味噌汤、炒青菜、炒饭、锅烙、三文治、菜奶、调和汁、烤马铃薯、番茄酱、爆米花、玉米片、烤地瓜、布丁、竹笋饭、松蘑饭、奶油烤面包、咖喱面包、法国土司、煮鱼、天麸罗、筑前煮、赏月丸子、烤饭团、粥、天麸罗饭、炸肉饼、小鱼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、贤者之石、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢啊……

黑色草、咖喱粉、荞麦粉、腌青瓜、腌萝卜、烤玉米、酱烤茄子、凉拌青菜、炒鸡蛋、寿司、鱼片、什锦寿司、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、荞面条、天麸罗面、干烧伊面、烫荞面、鱼糕、中鱼、大鱼、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）

非常讨厌：………！！

毒蘑菇、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子



姓名：迪米特

生日：夏16日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：谢谢。我太高兴了……

野葡萄、蜂蜜、绿色草、葡萄酒、巧克力、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、咖喱饭、果汁、地瓜布丁、苹果派、苹果酱、葡萄酱、葡萄面包、比萨、大学芋、曲奇、巧克力曲奇、冰激淋、蛋糕、巧克力蛋糕、热蛋糕、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢、紫水晶、萤石

喜欢：谢谢。我好开心啊……

草莓、南瓜、菠萝、竹笋、苹果、奶酪（S、

应嘉稀 在看《通灵王》之前，只是觉得绫小路有点儿不正经罢了，看过之后才发现异形原来是欠揍的……狠！
读者资料 19岁，男，214024，江苏无锡芦庄六区43号201，兴趣：PG

M、L、G、P、X）、青色草、红色草、黄色草、橙色草、紫色草、蓝色草、葡萄汁、咖喱粉、饭团、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、腌青瓜、炖品、味噌汤、炒青菜、炒饭、锅烙、菜汁、烤马铃薯、草莓酱、番茄汁、爆米花、玉米片、烤玉米、炖南瓜、奶酪蛋糕、干酪、苹果烧、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、果酱面包、鱼片、烤年糕、烤饭团、粥、小鱼、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）、月亮石、沙漠玫瑰石、玛瑙、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石

普通：谢谢……

萝卜、马铃薯、青瓜、包心菜、番茄、玉米、洋葱、茄子、地瓜、蘑菇、松蘑、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、白色草、肉丸粉、油、沙拉、三文治、果奶、菜奶、调和汁、混合奶、腌萝卜、草莓牛奶、番茄酱、菠萝汁、南瓜布丁、酱烤茄子、烤地瓜、凉拌青菜、菜肉蛋卷、蛋炒饭、布丁、奶油、竹笋饭、奶油烤面包、咖喱面包、土司、法国土司、煮鱼、什锦寿司、乌冬、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、乌冬烧、荞面条、天麸罗面、干烧伊面、烫荞面、天麸罗、筑前煮、赏月丸子、天麸罗饭、炸肉饼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、贤者之石、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢啊……

胡萝卜、菠菜、青椒、温泉蛋、蛋(S、M、L、G、P、X)、牛奶（S、M、L、G、P、X）、黑色草、荞麦粉、炒鸡蛋、热牛奶、鸡蛋饭、鱼糕、中鱼、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）

非常讨厌：………！！吓我一跳……

毒蘑菇、煮鸡蛋、大鱼、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子



姓名：纳皮

生日：冬22日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：哇！　谢谢！我太开心了！

草莓、菠萝、野葡萄、蜂蜜、苹果、橙色草、葡萄酒、葡萄汁、小麦粉、面包、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、野葡萄酒、果汁、果奶、调和汁、草莓酱、草莓牛奶、菠萝汁、地瓜布丁、热牛奶、奶油、奶酪蛋糕、干酪、苹果派、苹果酱、苹果烧、葡萄酱、果酱面包、葡萄面包、土司、大学芋、曲奇、蛋糕、热蛋糕、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢

喜欢：谢谢！我好开心！

松蘑、牛奶（S、M、L、G、P、X）、奶酪(S、M、L、G、P、X)、青色草、绿色草、红色草、黄色草、紫色草、蓝色草、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、沙拉、混合奶、南瓜布丁、比萨、烤年糕、冰激淋、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团(S、M、L、G、P、X)

普通：谢谢。

萝卜、马铃薯、青瓜、包心菜、番茄、玉米、洋葱、南瓜、茄子、胡萝卜、地瓜、菠菜、青椒、竹笋、温泉蛋、蛋(S、M、L、G、P、X)、蛋黄酱（S、M、L、G、P、X）、白色草、肉丸粉、油、饭团、荞麦粉、咖喱饭、炖品、味噌汤、炒青菜、炒饭、锅烙、三文治、菜汁、菜奶、烤马铃薯、番茄汁、番茄酱、爆米花、玉米片、炖南瓜、烤地瓜、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、煮鸡蛋、布丁、竹笋饭、松蘑饭、奶油烤面包、法国土司、乌冬、咖喱乌冬、乌冬烧、荞面条、干烧伊面、烫荞面、筑前煮、赏月丸子、烤饭团、粥、鸡蛋饭、炸肉饼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、贤者之石、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢啊。

蘑菇、黑色草、巧克力、咖喱粉、腌青瓜、腌萝卜、烤玉米、酱烤茄子、凉拌青菜、蘑菇饭、寿司、咖喱面包、鱼片、煮鱼、什锦寿司、天麸锣盖浇饭、天麸罗面、天麸罗、天麸罗饭、鱼糕、巧克力曲奇、巧克力蛋糕、小鱼、中鱼、大鱼、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）、月亮石、紫水晶、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、钻石、粉红钻石、亚历山大石

非常讨厌：………！！

毒蘑菇、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子

赵玮	两年来,我在游戏世界中不断的旅行,不断的探索,我的快乐,我的欢喜,早已绘制成为一首动听的歌,歌的名字叫做《掌机迷》。
读者资料	18岁，男，100020，北京朝阳朝外体育场东路7楼3门12号，兴趣：游戏、音乐、篮球、睡觉



姓名：波尔多

生日：春4日

—— 喜欢与讨厌的东西 ——

非常喜欢：谢谢！我太开心了！

马铃薯、包心菜、蜂蜜、P型蛋、X型蛋、P型蛋黄酱、X型蛋黄酱、G型奶酪、P型奶酪、X型奶酪、紫色草、葡萄酒、小麦粉、饭团、回力剂、大回力剂、醒神剂、大醒神剂、咖喱饭、炒青菜、菜汁、菜奶、番茄汁、地瓜布丁、热牛奶、奶油、土司、比萨、烤饭团、粥、大学芋、炸肉饼、曲奇、巧克力曲奇、蛋糕、热蛋糕、消闲茶、消闲茶叶、回复草、奥里哈钢、月亮石、紫水晶

喜欢：谢谢！我好开心！

萝卜、南瓜、菠萝、胡萝卜、菠菜、蘑菇、松蘑、金蛋、青色草、绿色草、红色草、黄色草、橙色草、蓝色草、油、咖喱粉、荞麦粉、年糕、SUGDW苹果、HMSGB苹果、AEPFE苹果、野葡萄酒、腌青瓜、混合奶、腌萝卜、菠萝汁、炖南瓜、酱烤茄子、凉拌青菜、竹笋饭、蘑菇饭、松蘑饭、寿司、咖喱面包、乌冬、乌冬烧、荞面条、烤年糕、冰激淋、三色花、月泪草、猫薄荷、青色奇幻草、红色奇幻草、羊毛（S、M、L、G、P、X）、毛线团（S、M、L、G、P、X）、钻石、亚历山大石

普通：谢谢。

青瓜、番茄、玉米、洋葱、茄子、地瓜、青椒、竹笋、温泉蛋、一般鸡蛋、高品质鸡蛋、特级鸡蛋、S型蛋黄酱、M型蛋黄酱、L型蛋黄酱、G型蛋黄酱、牛奶（S、M、L、G、P、X）、S型奶酪、M型奶酪、L型奶酪、白色草、巧克力、面包、沙拉、炖品、味噌汤、炒饭、锅烙、三文治、果汁、烤马铃薯、番茄酱、爆米花、玉米片、南瓜布丁、烤地瓜、炒鸡蛋、菜肉蛋卷、蛋炒饭、煮鸡蛋、布丁、干酪、奶油烤面包、法国土司、煮鱼、咖喱乌冬、天麸锣盖浇饭、天麸罗面、干烧伊面、烫荞面、天麸罗、筑前煮、赏月丸子、天麸罗饭、鸡蛋饭、巧克力蛋糕、小鱼、春的太阳、夏的太阳、秋的太阳、冬的太阳、贤者之石、沙漠玫瑰石、玛瑙、萤石、橄榄石、黄玉、红宝石、祖母绿、粉红钻石、木材、谜之石板

讨厌：这个我不太喜欢啊……

草莓、野葡萄、苹果、黑色草、葡萄汁、肉丸粉、果奶、调和汁、草莓酱、草莓牛奶、烤玉米、奶酪蛋糕、苹果派、苹果酱、苹果烧、葡萄酱、果酱面包、葡萄面包、鱼片、什锦寿司、鱼糕、中鱼、大鱼、失败作（在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬）

非常讨厌：唉！　我不喜欢这个……

毒蘑菇、废矿石、铜、银、金、秘银、金刚石、杂草、石、枝、海盗之宝、古代鱼化石、空罐、长靴、鱼骨、黄金木材、饲料、鸡饲料、装信的瓶子

怎么样，研究得还够仔细吧。不过你千万不要把它们作为生物看待哦，应该要像朋友一样的看待，这样才能够让它们接受你，也算对你的一种锻炼吧。如果和精灵的友好度达到3颗爱心的话，就可以找它们帮忙干活了，而且它们也一定会答应你所提出的要求的。干活的内容分为3类，而且每个工作技能都有一定经验成长的，就是说经验越高所工作效率也越高，而且也可以安排时间，可以让它们工作一天、三天或一周。下面我们来看看精灵们的工作内容吧。（精灵的友好度最高是10颗心）

1、浇水：帮助你灌溉田里的作物，使它们健康成长，也为你节约下不少时间。浇水需要通过玩游戏浇水来提高能力，游戏的玩法是在一个5 × 5个耕地上，电脑会在上边出现3个浇水点，你要记得顺序，指挥精灵依次浇水，A键浇水。不按顺序的话也可以，只是得到经验值就少点了。



2、照看动物：帮助你照看你养的家畜们，它会主动给动物们喂食物，把动物们生产的东西投进出货箱，家畜多的话又不想照看的话就找它们吧。照看动物能力也是在游戏中成长，游戏内容是5个食槽前站着5只鸡，食槽里有饲料，当有鸡要吃完时，你要向里边添加，没吃完时添加，鸡会生气，吃完了没加，鸡会离开，你再加入，过一会鸡会回来，每添加成功一次，鸡头上会有音符。游戏玩法也很简单，就是哪个槽的鸡饲料吃完的话马上就补上，不要让鸡因为没有饲料吃而跑掉。不过此游戏节奏很快，只能做到尽量不让鸡跑掉了，我相信没有人能



尚立	没想到，不知不觉，《掌机迷》已经2岁了，也陪我走了2年的掌机之路。
读者资料	17岁，男，110013，辽宁沈阳沈河区惠工街223-5-1-202，兴趣：PG

让一个鸡都没跑过吧，如果有的话，那就是达人啦，记得录像给我们哦。

3、收获：帮助你收获成熟了的果实，是丰收季节的好帮手。收获算是最容易的游戏了，游戏内容主要是A键连按，将地中间的萝卜拔起来，不过可不是随便连按就行的，太快萝卜会两半，太慢则拔不起来。太快时有表示，精灵的脸变红了，这时候要放慢速度。如果想拔出很多萝卜的话除了速度也要靠点点技巧了。

备注：以上游戏都有时间限制。在时间内完成数减失败数，就是成绩。小游戏的成绩会在详细列表里看到，另外帮助干农活会增加熟练度，在精灵的状态栏里可以看到三个槽，分别是浇水，收获，照顾动物，所以大家努力吧，另外每天只能和每个精灵玩一次。



干农活要提前一天预约，可以选择是干1天、3天、一周。成功后第二天出门就会看到精灵们进入牧场了。在牧场上可以和精灵们聊天，也可以送东西，会增加友好度哦(不用去精灵屋了)，精灵干完活后会睡觉，所以要安排好时间。

精灵照顾动物的时候会自动挤奶、剪羊毛、用刷子清洁牛羊，喂草料，捡鸡蛋，这些都会增加动物友好度，但和动物说话，抱鸡这个不会干，要自己动手。尤其是鸡，只有抱鸡一项可以增加友好度，所以别忘了哦！

精灵们的生日，如果生日送东西给它爱心会加得很快，所以一定要送哦！

7个小精灵心数到2颗时，在春天他们会寄给请柬，邀请主角去参加茶会，可得到消闲茶（做料理的材料）。

好了，我们活泼的小精灵也介绍完了，不知道你现在准备行动了没有！小精灵正在等待着你呢！别犹豫了，快去吧，它将是你最得力的助手！

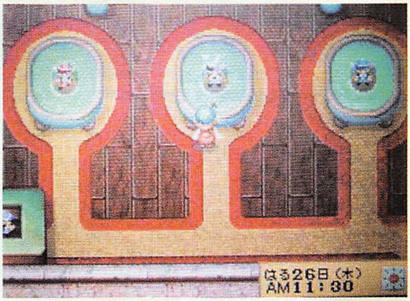
文/长沙黄瓜

牧场百问

文/皮卡秋

——怎么让赌场出现？

在日曜日傍晚后过地图右边的桥会发生事件，之后在小矮人屋就会出现赌场。不过光有这个还不够，还需要调查宿屋左方水井左边、宿屋后面的烟囱（跳过栅栏）、以及地图左上方喷水池的下面，这样才会出现分管3个赌博项目（梭哈、21点、神经衰弱）的精灵。



——听说有人鱼，她在哪里？

和科学家的好感度达到一定程度就可以进入研究室的地下室，建议送钓来的鱼，好感度增长很快。此外，人鱼也是可以追求的对象之一哦！

——如何让小矮人商店出现？

调查宿屋二楼最左上方的纸箱，注意是面朝下调查上方那一面，小矮人テンジン出现，接着在小矮人屋就会出现商店了。

——送礼和对话对爱情度和友好度的影响如何呢？

说话爱情度+200，友好度+1；送礼如果是对方喜欢的，爱情度+500，友好度+9，如果是一般的礼物，爱情度+300，友好度+3。此外，若在生日送，则效果为原来的5倍！

——我有一次晕在深层矿里，钱少了很多，是不是和RPG游戏一样会被扣一半的钱？

在矿场晕倒后，有一定几率会被那个衣着褴褛的人偷去一定数量的钱，恐怖吧！

——诅咒道具在哪里得到呢，我在142层没找到啊？

首先应该是在高级矿场的142层挖掘，其次这是有一定的出现几率的，即使到了那里也不一定每次都出现，建议用S/L大法多试几次。

——如何让计步器的数字迅速上升？

不停按十字键上右下左绕圈就可以了。

安源	看《掌机迷》不知不觉已两年了，我现在还记得当初看到第一本时的激动心情。
读者资料	18岁，男，102300，北京门头沟大峪黑山东南横街2排6号，兴趣：掌机



逆转法庭

文/逆转A.C.E站
责编/暗凌

本月的逆转信息比较平淡，也许是E3大展即将来临，《王牌律师》又是出展游戏之一的缘故吧，不过逆转手机游戏的最新章节和版本在最近也已配送了，作为CAPCOM又一领域的经济来源，逆转手机版的人气也是越发红火，不过此外另一个值得人注意的地方则是有关《复苏的逆转》中新人宝月茜，现在大家才发现，原来其人设早在两年前《逆转2》的设定时就已存在原型了，具体如何，那就请进入我们本期的逆转法庭吧。

闪电传票

1、逆转手机版最新配信发送



在手机游戏中同样火热的《逆转裁判》系列也于近日做出了各最新版本的配信，除了《逆转裁判2》的最新章放出外（第三话Ⅲ），另外一个与系锯刑事有关的《晋升测试》也于4月25日开始正式配信最新的“记忆力篇”，月租费都是同为315日元，折合近25元人民币。目前CAPCOM在手机通信市场运营的逆转系列算是相当成功，为其带了巨大的经济效益，这都得益于逆转系列在日本国内的高人气和作品本身的游戏特性。可惜这些游戏和服务都只局限于日本国内，对于国内多数有条件的逆转FANS们来说确实是遗憾了。

我们在这里也顺便为大家小结一下目前逆转手机游戏各版本的情况，大致上《逆转1》全四话的配送去年底都已在各平台上完成了（包括i-mode、Vodaphone、EZ Java和EZ BREW），《逆转2》于今年开始正式配送，此外还有两个非GBA上的手机版原创剧情的游戏《质问逆转裁判》和刚才我们提到的《晋升测试》。



(1)逆转裁判1

尽管《逆转1》的配信在2004年底宣告完成，但各平台的进度都不一致，目前只有i-mode和Vodaphone完成全部四话的配信，EZ Java现在达到了第四话的第一阶段，而EZ BREW碍于受众面太小而成为更新最慢的平台，目前仅配信到第二话。

(2)逆转裁判2



目前只有i-mode在进行《逆转2》的配信，更新速度相当快，几乎每隔一个礼拜都会放出一个新的部分，到现在已经完成到逆转2第三话“逆转马戏团”第三个阶段的配送。



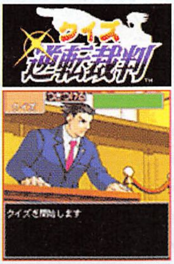


(3)《质问逆转裁判》

这算是款手机上的原创游戏吧，既然是“质问逆转裁判”，其实也就是款猜谜战斗式的游戏，根据案件剧情中所设置的谜题来给出自己的推断答案，当然是用选择对话或法庭记录的方式来回答，而且是淘汰赛的形式，要是能从地狱式猜谜的

和培铖	我是第一次拿到《掌机迷》，正巧赶上两周年纪念，我只能说与《掌机迷》的相识是缘分。
读者资料	17岁，男，671000，云南大理州下关一中高一234班，兴趣：游戏、篮球、睡觉

法庭系统中胜出的话，就将能帮助被告赢得“无罪”的判决。目前该游戏已配信完两话内容，分别是“最初的逆转谜题”和“矢张的灾难?果然逆转”。



(4)《晋升测试》

这是逆转手机游戏中的另一款原创作品，仅从logo大家就知道这游戏是与我们的系锯刑事有关的，玩家扮演的是系锯大叔的新部下，并将接受其各种形式的能力测试和IQ猜谜，这些内容都将分别考验一些刑事学上的基本技能，对锻炼玩家自身的观察力很有帮助，而测试后的成绩也将会被登记进入档案并与游戏世界中全国的刑警们作比较来一决高下。目前该游戏已配信两部分，分别是“识数篇”和“记忆力篇”，后面还将有更多新的部分会陆续开放配信的。





2、《王牌律师》将出展E3

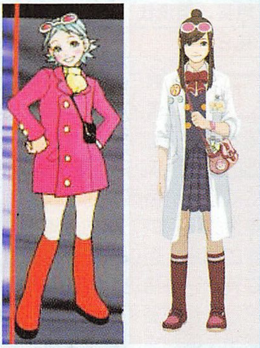
在CAPCOM最新放出的官方情报上称美版逆转DS《王牌律师》（Ace Attorney）将被纳入其在本届E3大展（5月18日-20日）上的出展游戏名单当中，尽管逆转DS只是款复刻加新剧情的游戏，但从去年E3卡社发表逆转DS的开发计划到今年登陆E3，这已经让逆转迷们等待了太多的时间了，可以预见届时的E3将会是众多FANS们所关注的焦点，相信还会有更多关于本作的情报和信息在那个时候放出，其中也包括大家所最为关心的游戏发售时间等。

逆转旁听席

1、发现！宝月茜的人设原型

宝月茜，这次的主要话题又是与她有关，目前游戏还未出就如此红火，FANS们对其的关注程度由此也可见一斑，就在大家对其议论纷纷、且当我们翻开以往逆转资料之时，惊异地发现，原来其人设早在2年多前逆转2的时代便已有了原型……

要是大家还有印象的话应该还记得本站在去年PG的Vol.12上曾作过逆转周边的特稿，上面有介绍过两位逆转的“未登场人物”，而其中一位名叫“鹿山宇沙树”的女性角色正是刚才前文所提到的宝月茜的人设原型。首先从外形上来看(见对比附图)，头顶紫红的太阳镜、领间的蝴蝶结、斜挎的腰包以及红色系的长靴……这些都实在是太相似了，如果觉得鹿山宇沙树和真宵没有什么联系，谈不上与宝月相比的话，那我们不妨再回顾一下其设定的文字描述部分：“其人物设定是基于‘解明逆转裁判的真相’，她是个能速读文章的律师的料，擅长于搜查工作，其性格开朗、讨厌失败，但却总是把事情弄糟。并没有在游戏中登场，算是个被cut掉的人物吧！当初成步堂的助手本不应该是真宵而是她呢，估计她一定会把成步堂的搜查工作弄得乱七八糟吧?其造型的人物设计上有一些手冢治虫的画风。”我们从中可以注意到，这个人物的原本设定曾是要取代真宵的位置在游戏中出现，这与宝月在新剧情中所扮演的科学搜查官的角色有一定的相似之处，也许当时制作《逆转2》时巧舟也打算是将其用于游戏之中吧，或许又因为某些方面的变动而不得不cut掉，至于具体的原因也许还只有在真相解明中的制作秘话里才能找到吧，不过宝月茜在逆转1、2之间的空隙中出现能不能被我们看作是鹿山宇沙树另一种形式的回归呢。



其实被cut掉未登场人物又何止鹿山宇沙树一人，包括我们以前也介绍过的女刑警绫诗苛织，她被认为是将会取代系锯的角色，此外还有几位





↑请注意这些原设定草案，里面都是你没见过的人物哟。

周诗皓	我在去年6月份玩日版的《机动战士高达SEED》，因收集不到图片，就到书店里找攻略，结果发现了《掌机迷》，我买了下来，
读者资料	从那以后我就被深深地迷住了。　16岁，男，678000，云南保山隆阳区一中初中部144班，兴趣：吉他、网球、电玩

不知名但岩元均已作过造型设定的人物，以这些人的搭配看起来，他们完全有实力再组成一个新的逆转剧情的设定，在现有逆转系列的发挥空间已非常有限的情况下，难道传说中的《逆转4》真的要换角色么……

2、逆转之最2——热门话题再投票

在PG的Vol.19上我们曾做过一次逆转之最的投票调查的统计数据报告，时隔半年之后本期我们再次放出近期另一些热门话题的投票结果，向广大读者作个汇报和评析，以上投票截止于2005年4月15日，来自于逆转A.C.E社区站友们的投票数据和相关意见，每项投票的参与人数均在百人左右，基本上能客观反映出主流FANS们的意向。

您是否考虑入手日版《逆转DS-复苏的逆转》	
无论怎样肯定要买	34%
为了那一话新剧情而买	8%
犹豫不决中	4%
不会买，感觉是骗钱	6%
没兴趣，肯定不会买	3%
想买，但没钱	35%
其它	10%

评论 对于逆转迷们来说，加入了超长新剧情的日版逆转DS是大家最为关注的，随着逆转系列GBA时代的远去，需要一定经济基础的DS时代对于目前的大多数玩家还是一个现实的问题，价格昂贵的正版逆转DS卡带同样也是为难大家腰包的，再加上本作为复刻作品以及语言等的因素，所以这样一个调查大致上也都反映出逆转迷们看待这款逆转游戏的心态。基本上“无论怎样肯定要买”和“想买，但没钱”这两种取向相反的观点的得票率在伯仲之间，也是两个最大的阵营，前者毫无疑问是抱着对逆转系列无条件支持的决心，当然也有一定经济基础的支持，而且投票者以发达城市和港台地区的玩家居多，而后者显然带着一丝无奈，在主观上持正面态度，但却受客观条件的限制。但是还有6%的玩家觉得这款复刻为主的作品是骗钱，不过还是有8%的人愿意为了那一话的新剧情而买，还是有4%的人正在“犹豫不决中”，而表示“肯定不会买”的只有3%，在占有10%比重的“其它”选项中，多数朋友们还是表示取决于是否有官方中文版或民间汉化版，尽管目前看来这样的可能性很低。就总的来说，主观明确表示愿意买的玩家还是占到了77%，可见大多数的逆转迷们对于这款新作还是相当期待的。

Boys or Girls? ——逆转迷的男女比例投票	
男	56%
女	44%

评论 这个投票完全是为了对当前逆转迷们的性别比例作一个调查，通过上百人的投票所反映出的结果再次向大家表明了逆转不仅仅是属于男生的游戏，其同样也受女生们的欢迎，男女比例如此接近也总算让人明白为什么在港台和日本地区逆转同人女们的势力会那么强大，这倒还是在意料之外，相比于男生注重于挖掘法庭战斗中的理性，女生们留意得更多的还是那辗转的剧情和生动的人物形象，当然更多的还是得益于几位魅力男角色们的出色表现。

逆转裁判最佳检察官（发起人：jenci）	
御剑怜侍	47%
戈多	36%
狩魔冥	11%
狩魔豪	3%
亚内武文	3%



评论 这几乎就是御剑和戈多之间的较量，毫无疑问出场时间较早的御剑拥有着更为牢固的FANS背景，尽管戈多在逆转3中出尽了风头，但先入为主的概念对于人潜意识的影响确实是很大的，一位是英俊小生，一位是极赋男人味的汉子，都是如此的优秀，不过小御似乎更受同人女们的青睐，以47%的得票率胜出。而排第三的狩魔冥仅有11%的得票率，也许是小冥的鞭子让大家畏惧吧。至于有着反面色彩的狩魔豪和无能的亚内武文显然不被大家所重视，都以3%列于末位。

谁最适合作逆转系列的女主角（发起人：kaki2603）	
绫里真宵	48%
绫里千寻	24%
叶樱院绫美	20%
绫里春美	4%

评论 逆转系列对于一号女主角的定义一直以来都是广大FANS争论的焦点，尽管绫里千寻被公认为是系列的影子主角，但毕竟作为往生的故人，得到的更多的是大家的尊敬而非人气；另一位在系列中也起着相当重大作用的美柳千奈美由于其登场较晚，而且又是反面角色，所以未被列入候选名单；美柳姐妹中的另一位叶樱院绫美，尽管得到众多男FANS们的垂青，不过她的出场时间和性格也注定了不能成为女一号；

李大庄	PG两岁了，生日快乐啊！我玩GBA也刚好两年，但上个星期在教室被偷了！555……
读者资料	14岁，男，543002，广西梧州市民主路18号602室，兴趣：上网、掌机



至于小春美嘛，应该是最标准的女配角了；而赢得FANS最多票数的还是成步堂一直以来的可爱助手绫里真宵，其不仅是出场时间和次数最多的女角色，而且同样也是围绕着绫里家家元斗争的中心角色，对于她的女一号地位，大家没有异议。不过对于逆转DS复苏的逆转中即将登场的与真宵极其相似的宝月，她又会在游戏中占有多少分量呢？让我们拭目以待。

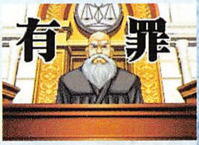
最佳的异议工具（发起人：hoshuny）	
正常	3%
拍桌子	49%
扔咖啡杯	32%
鞭子打	16%

评论 这是一个相当细心的投票，在辩护方或检视方分别表达异议时，由于各角色个性的不同，当然也就出现给人印象深刻的动作，对于前两项“正常”和“拍桌子”这是成步堂和御剑两人最常用的，特别是后者成为大家最为认同的动作，看来大家还是比较认同庄重一些的法庭气氛。毕竟“扔咖啡杯”和“鞭子打”这两个选项在现实生活中是不可能出现的，不过其也有着不错的得票率，这都还是恶搞的成分居多吧。



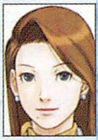
谁被仇家暗杀的机率最高（发起人:kaki2603）	
成步堂龙一	20%
御剑怜侍	10%
狩魔冥	4%
裁判长	66%

评论 这是个充满恶搞趣味的投票，不过要是放在真实世界中这样的话题也很现实，毕竟在法庭上的战斗也是正义与罪恶的较量，事后出现报复性的暗杀也不是不可能，就这个投票的结果来说，结合逆转的剧情和人物的性格特点，各人物的得票倒还是挺客观的。成步堂得到了20%，估计还是大家考虑到其在游戏中找出真相的同时也得罪了邪恶势力，被仇杀的可能性还是很大，不过他似乎还真没帮坏人逆转过；作为检控罪犯的御剑和冥这两位检察官，压力自然不小，可惜游戏中反映出的都算是冤案，没有交待他们直接指控罪犯的情节，所以得票低也不足为奇；至于裁判长大人得到了66%的高票数，除了其工作性质的因素外，更多的投票还是来自于玩家们对于这样一位不正经的没有立场的好色大叔的不满，这显然是受到了角色性格设定的影响。其实这个投票的选项范围完全还可以扩大，系锯、矢张以及在剧情中被人列入暗杀范围的御剑信、千寻、神乃木和真宵。



如果你想当律师,你会拜谁为师(发起人：WindRunner）	
成步堂龙一	10%
绫里千寻	75%
神乃木庄龙	12%
星影宇宙之介	1%
御剑信	2%

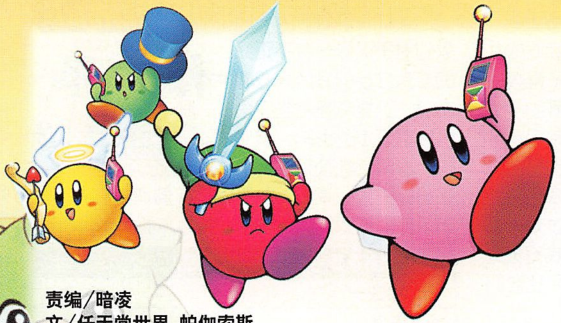
评论 这个投票其实没有悬念，一直以师者形象出现的千寻是当之无愧的最佳人选，以75%的得票率高居榜首，她的精神她的执念自始至终地影响和支持着成步堂，其实她也还是受师兄神乃木所影响，可惜的是这位星影律师事务所的王牌律师在该方面并未有太多的表现，其更多的还是以重生后的检察官姿态出现，但还是获得了第二多的票数，成步堂就不多说了，他虽然表现不错，但就性格上来讲，还不太成熟，况且他的律师生涯一直都离不开千寻在背后的指导，至于星影大律师，其尽管是很多人的师者，但关键时刻的退缩影响了他的形象，他缺乏一种千寻身上那样的无畏勇气，御剑信固然值得人敬慕，但出场和表现实在是太少了。



神乃木的判罪（发起人：jenci）	
死刑	12%
无须死刑，但重判	30%
轻判	39%
无罪	19%

评论 《逆转3》大结局时，一直都未交待过关于神乃木的判罪，这也是大家所关心的，对于这位带有悲剧色彩和性格魅力的人物，逆转FANS们也都更多地表现出对于其的同情，与法理上来说，他确实是犯罪了，但从人情上来讲，他也是为了保护真宵，在法制中最常遇到的法理与人情的碰撞中，多数玩家们还是选择了情，大家都认为于情来说，不应该判他死刑，可以重判、轻判，甚至是无罪，而只有12%的人认为应当判处死刑，至于这位性格人物未来的命运究竟会如何，也许在将来逆转的某个续作中会告诉我们答案。

吕伟峰	总结过去，展望将来，继续努力。
读者资料	20岁，男，312500，浙江新昌钟楼北村9幢331，兴趣：玩游戏



联机广场

责编/暗凌
文/任天堂世界 帕伽索斯

百兽之咆哮——地属性兽族卡组

游戏王的卡片游戏，使用强攻战术也是非常具有优势，大部分种族都具有4星1900攻击力怪兽，能做到强攻，并短时间结束战斗。被强攻压制的时候，都是通过利用弱小怪兽不断防守直到反击的希望出现的。

因为激昂のミノタウルス(激昂之牛魔人)的出现，它的效果可以使兽/兽战士/鸟兽族怪兽带有击穿防御效果(攻击守备怪兽的时候，通常是不能造成伤害的，而此效果的详细解释就是攻击防守怪兽时，攻击力超越防守力的部分会给与对方伤害)，能给与贯穿伤害。这样，即使对方怪兽不采取攻击表示，也会造成伤害。激昂牛魔人出现的时候，效果同时对应3个种族，不过野性解放这强化卡不对应鸟兽族。DMI2收录了激昂牛魔人等几张强化兽/兽战士的卡片，所以在此介绍一下此类战术思想的卡组的心得。

考虑到激昂牛魔人的附带效果，就要放入大量兽族怪兽。效果比较适用于强攻，所以卡片的选择上就采取偏强攻的高攻击力怪兽。由于大部分怪兽都地属性，就加入地属性的相关卡，辅助强攻。再加上其它兽族的辅助卡，大概的卡组就组合出来了。

怪兽18张：クリッター(040)、黒き森のウィッチ(357)、人造人间 サイコショッカー(479)、サイバーポッド(576)、王虎ワンフー×2(641)、异次元の狂兽(862)、魔导サイエンティスト(880)、同族感染ウィルス(881)、逆ギレパンダ(899)、暗黑の狂犬×3(963)、激昂のミノタウルス×3(974)、ギガンテス×2(940)。

魔法24张：ブラック・ホール(197)、サンダー・ボルト(198)、光の护封剑(209)、ハーピィの羽根帚(419)、大岚(557)、サイクロン(572)、ハリケーン×2(573)、强欲な壶(516)、天使の施し(502)、手札抹杀(506)、死者苏生(514)、早すぎた埋葬(613)、心変わり(530)、强夺(563)、押收(565)、いたずら好きな双子恶魔(566)、强引な番兵(570)、苦涩の选择(574)、ガイアパワー×2(594)、团结の力(729)、野性解放×2(944)。

陷阱7张：圣なるバリアーミラーフォース－(553)、停战协定(606)、王宫の敕命(608)、リビングデッドの呼び声(631)、破坏轮(637)、サンダー・ブレイク×2(849)。

怪兽方面，以兽族强攻为主。同时由于不能使卡组太单调，放入了部分应变用和反击用的效果怪兽。

クリッター、黒き森のウィッチ：三眼怪和黑森林魔女都是搜索用怪兽。由于卡组的高攻怪兽防守不高，黑森搜索方便，基本可以搜索整个卡组的怪兽。而三眼怪在此卡组搜索范围比较少，基本上是搜索黑森林魔女上手出场后进行再搜索，或者直接拿电子壶，科学家等对付对方的强怪，可以考虑不使用的。禁止后不考虑替换。

人造人サイコショッカー：人造人是暗属性机械族，可以说和主题格格不入，不过看中的是他的封锁陷阱能力。同时6星2400的攻击力也是比较高的。注意人造人准备出场时适当考虑自己的陷阱卡情况，不要对方没有陷阱却封了自己陷阱。禁止后通过加入部分魔法，陷阱卡强化破坏后场能力(魔法陷阱区域)。

サイバーポッド：电子壶主要作为一个反控制手段，给了强攻向的此卡组一定的反击能力。当然爆炸后特殊召唤2～3只怪兽，更多时候便于进攻。禁止后没有代替的卡。如果是为了加强防守方面的，可以考虑纤维壶(798)代替，纤维壶效果后也能清全后场，不过主攻性没有电子壶强就是了。

王虎ワンフー：王虎的效果主要针对对方利

李正鹏	两年的时光将至，每期《掌机迷》给我带来的快乐和期盼已数不清了，而我对《掌机迷》的热爱更是数不清。
读者资料	18岁，男，114300，辽宁鞍山岬岩小雅书社，兴趣：看PG

用魔导科学家，雇佣兵部队等低攻效果怪兽进行反击，或者是破坏杀人番茄那些1400攻击力系的怪兽战斗破坏送去墓地的特殊召唤出来的怪兽，防止对方利用此类怪兽的效果拉怪低档强攻。除了拥有比较好的效果，本身攻击力1700，具备一定战斗力，还能受激昂牛魔人的效果带有击穿防御效果，所以考虑放入两张。三张的话不太建议，因为两张基本上足够应变用，而且效果带有被动性，也不是经常能用上。



王虎ワンフー



異次元の狂獣

异次元の狂兽：异次元狂兽攻击力1400比较一般，效果主要针对黑森林魔女和三眼怪这些送进墓地具有效果的怪兽，也能用于针对某些墓地利用的卡组，例如光暗卡组，减少对方墓地怪兽数目。不过一般来说主要是针对墓地利用，如果是针对杀人番茄一类的效果,用王虎更有优势。一张用于应变比较足够，基本上是通过三眼怪根据情况拉上手。



紅陽鳥

魔导サイエンティスト：科学家可攻可守，遇上强敌使用千眼纳祭之魔的效果对付。进攻方面，在此卡组更有优势。特殊召唤攻击力最高的融合怪红阳鸟(290)，会受到激昂牛魔人的效果带有击穿防御效果，杀伤力强大。禁止后没有代替的卡片。

同族感染ウィルス：同组感染病毒基本用法和科学家一样，破坏对方怪兽用。或许很多人认为自己使用种族卡组放入同族感染病毒很容易被反利用，这个情况当然是存在的。使用上注意等待对方拥有没有办法战斗破坏的怪兽才使用同族感染病毒的效果。当我方存在两只兽族怪兽的场合，就要考虑是否应该为了多打一点分而召唤同族感染病毒了。这样很容易被反利用。禁止后没有代替的卡。

逆ギレパンダ：逆袭的熊猫主要是对方两只怪兽的时候，此卡攻击力1800并带有击穿防御效果，不用依赖激昂牛魔人。不过实际上如果对方不出现三只怪兽以上的情况，比起激昂牛魔人并没有多大的优势。而且对方有两只以上怪兽，基本上存在高攻怪兽的机会很高，逆袭熊猫也不一定打得赢。所以可以考虑不使用。一个好处是可以给三眼搜索上手，应变用。如果三眼怪没有放入卡组，此卡也可以基本不考虑了。



暗黒の狂犬

暗黑の狂犬：卡组的主要战斗力，1900基本上是4星之中攻击力最高的。比起以往的强攻不一样，以往的强攻很容易被对方的弱小怪兽防守所影响，而由于激昂牛魔人的效果，场上激昂牛魔人加上暗黑之狂犬，对方的弱小防守怪兽拖不住多少时间。即使离开激昂牛魔人，暗黑之狂犬单体作战能力也非常强。放入3张基本上是必要的。如果感觉还不够，还能加上血魔(636)。当然此类1900攻的通常怪兽加起来最好别超过5张，不然卡组太偏攻，依赖性也比较强了。



激昂のミノタウルス

激昂のミノタウルス：激昂牛魔人，卡组的中心战力。作为中心战力，本身4星，1700攻击力，无论是出场或者是场上的存活条件都非常优秀，不用担心拖累其他卡。本身1700攻带有击穿防御效果（除非被改了种族），单体也非常强。放入三张是必须的。

ギガンテス：巨岩的放入主要是因为卡组存在不少地属性怪兽，虽然此卡不会受到激昂牛魔人的效果，不过由于是特殊召唤，在总攻时特殊召唤跟上大部队给与大伤害也是非常有利的。由于卡组偏向攻击，所以不选择同样出场方式的岩石精灵(745)。岩石精灵在对方回合攻击力上升到2000，比较适合防守。至于巨岩的另一个效果，由于本身1900攻，基本用不上。而且对方不想被破坏后场卡片一般会考虑过才攻击此怪兽。如果对方后场不少，我方把此怪兽主动撞过去，对方后场一般也会是陷阱，会先把巨岩破坏掉，自灭去诱发效果的目的达不到。



ギガンテス

魔法方面，基本上都是比较常用的卡。加入了一些对此卡组

朱建茹	两周年纪念是走向成熟的一个重要标志，耐心的我们定会在远方送上美好的祝福。
读者资料	18岁，女，511600，广东佛冈县星光大酒店，兴趣：Feeling《动新》

比较有利的辅助卡。

ブラック・ホール、サンダー・ボルト：破坏性最强的闪电和黑洞。详细用法不作解释。解释一下禁止后其他破坏卡的选择。由于此卡组没有特别难出场的怪兽（例如高星，特殊条件出场），而且很容易带有击穿防御效果，所以面对里侧表示的怪兽，虽然很有可能攻击过去会诱发效果甚至破坏我方怪兽，不过一般此类怪兽防守力低，也会造成大伤害。下次我方又可以继续召唤怪兽强攻。所以不需要太针对此种情况。比较注意的是两种情况，一是碰上2000防怪兽影响我方强攻的步伐，二是对方先出场了高攻怪兽控制战局。两种情况都能等待科学家等利用效果解决，或者等待强化卡。可是由于为了保持魔法卡有单独破坏能力的，所以抹杀卡的补充主要针对此两种情况，而不建议针对里侧怪兽。建议选择地碎(987)。当然也可以选择向死者招手(526)。

光の护封剑：光之护封剑主要是保护用。使用光之护封剑确认对方里侧怪兽后，再召唤怪兽进攻也是比较有利的手法。

ハーピィの羽根帚、大岚、サイクロン、ハリケーン：羽根帚，大岚，旋风都是破坏后场必备卡。由于卡组偏强攻，破坏对方后场非常重要。出现禁止的情况，使用低气压补上，虽然卷回手后对方下回合还会继续覆盖在场，不过对于强攻卡组，或许对方就等不到下回合了。也能考虑使用陷阱卡王宫之通告(534)。

强欲な壶、天使の施し、手札抹杀：交替手卡用，加速战术展开。禁止后可以考虑上弹(953)补充。由于卡组很多重要卡片都放入三张，不难抽到，而且卡组没有特别卡手而不能出场的怪兽需要处理，所以不要因为一时的情急而交替手卡。最好的交替手卡时机是接近总进攻时，而手卡还有3～4张，用于交替手卡使强化卡上手。

死者苏生、早すぎた埋葬：苏生用卡。虽然卡组没有高级怪兽苏生用，似乎没有优势，不过苏生怪兽可以重复利用怪兽，例如激昂牛魔人，使得依赖性更低，不会因为激昂牛魔人不能出场而拖累全卡组。禁止后没有替代卡。

心变わり、强夺：心变和抢夺主要还是用于夺取对方战斗力加入我方总进攻。由于卡组没有利用敌方怪兽的手段，心变强夺的用法比较单一，可以考虑两者都不放。禁止后不考虑代替卡。

押收、いたずら好きな双子恶魔、强引な番兵：用于控制对方手卡。在此卡组用法比较简单，不做太多介绍。禁止后没有代替。

苦涩の选择：苦涩之选择用法也比较简单。由于没有高星怪兽等卡影响，卡组的卡一般都能用上，所以苦涩选择不用选择一些用不上的卡丢。由于很多卡有3张，苦涩选择丢起卡来威胁挺大的，例如挑5张高攻怪兽就能保证怪兽入手，还能补充墓地。其他详细情况实战体验。禁止后没有可补充的代替卡。

ガイアパワー：盖亚之力，地形卡，主要用于强化用。对于此类大部分地形卡，弱点在于双方都会强化，攻击力差保持不变。虽然如此，不过此卡组带有击穿防御效果，除了直接攻击玩家地形卡的强化有利，攻击里侧怪兽就等于多增加了500点伤害。地属性较多的此卡组用此地形也比较有利。



ガイアパワー

团结の力：团结之力算是比较强的强化卡了，对于怪兽容易出场，怪兽出场数量多的此卡组特别有利。禁止后不考虑代替，其他强化卡足够使用了。

野性解放：兽族/兽战士族专用强化卡，使用后怪兽会破坏，主要是用于最后一击，或者反击对方的高攻怪兽。也因为使用后破坏的效果，并且此卡的可选择对象是全场的怪兽，当自己场上有想处理掉的兽/兽战士怪兽，或者自己的此类怪兽被对方夺取控制权了，都可以利用此卡破坏掉。（注：游戏似乎有BUG，野性解放是只对一只怪兽生效的，而游戏中似乎是只要是兽族/兽战士族的怪兽就会受到效果。）



野性解放

由于卡组比家倾向于主攻，所以陷阱方面尽可能少。

圣なるバリアーミラーフォース：圣光防御罩破坏力强，陷阱虽然偏少，不过还是得保留点阻挡性的陷阱。当时同样是阻挡性的陷阱，激流葬(682)会破坏自己怪兽，魔法筒(685)不能破坏对方怪兽，在和卡组相性不太好的情况下就建议放弃了。

停战协定：停战协定能给与伤害，并且能无效对方怪兽的效果，方便我方攻击。虽然不太针对里侧表示怪兽，但是可以安全地保证对方怪兽没有影响，给与对方基本分伤害，



停戦協定

阿宝	没有最好，只有更好，希望《掌机迷》能继续努力不断完善，给我们玩家的游戏人生增添一道靓丽的风景线。
读者资料	17岁，男，533000，广西百色右江区百高高一18班，兴趣：GBASP、NDS

进攻前确认对方怪兽数值方便计数从而策划总进攻结束决斗，停战协定具备多种用途，还是很值得此卡组一用的。



王宫の敕命：王宫之敕命自然是防止对方魔法的干扰了。虽然我方也要使用魔法，不过在占居上风或者平手时使用，我方怪兽不用太顾虑对方的里侧怪兽，可以不使用魔法卡破坏，等待对方基本分不多的时候不维持王敕，进而使用强化卡决出胜负即可。合理使用对自己的影响并不大。禁止后不考虑代替卡。虽有其他破坏魔法的陷阱，但是不能持续，而此卡组的怪兽也没有特别难出场而需要保命的，不需要特别保护。

リビングデッドの呼び声：生死之呼叫声参考魔法卡之中的死者苏生那类苏生卡。

破坏轮：破坏轮是妨碍对方怪兽用，另一方面也用于炸死自己怪兽增加对方伤害。条件允许的话。提前覆盖用来炸自己野性解放的怪兽。禁止后没有代替。

サンダー・ブレイク：雷击主要是用于陷阱方面的补充的。可以用于妨碍对方怪兽，也能用于清对方后场。比较灵活。注意如果放入了魔法方面的抹杀卡，而且破坏轮、圣防也放了的情况下，雷击就不要选择了。

总体来说，卡组控制在怪兽17魔法20陷阱5左右。怪兽方面还能补充一些其他种族的效果好的卡片。最好选择地属性的怪兽。

卡组主方向是地属性的兽族强攻。优点在于，具备强攻卡组高伤害，压迫力强的优点的同时，具备了其他强攻卡组所没有的普遍的击穿防御效果。由于激昂牛魔人的存在，本身单体的强大，其他怪兽要适用效果不是太难，击穿防御效果广泛存在。虽然中心是激昂牛头人，但是三张激昂牛头人的存在，4星1700攻，作为中心不会太难出场，而且其他卡片脱离激昂牛头人后也是单体比较强的强攻型卡片和应变型卡片，使得卡组中心依赖性弱。强化方面也是其他强攻卡组所不具备的。

弱点当然也是存在的。由于卡组太偏强攻，防守是最大的敌人，尤其是封锁行动卡组。解决办法是增加卡组破坏后场的卡片，同时了解对方的卡组特性后，也应该尽快展开进攻，不多做犹豫，封锁行动卡组需要组合才能生效，强攻比较单体化，合理地展开战术，强攻理应更快。

决斗开始后，如果有多个选择，尽量不要先上激昂牛魔人，使用狂犬等先上，即使第一回合表侧表示也可。对方反击狂犬的话，就开展强攻对抗。我方采取强化怪兽的办法或者直接抹杀对方。如果对方是里侧防守的怪兽，则可考虑召唤激昂牛魔人上场展开强攻。不用介意中了陷阱，当然需要尽量避免两只以上怪兽中了圣防等大范围破坏效果。如果对方也是强攻，双方对强攻，我方不吃亏。如果对方的强攻战术攻击力更高，例如仪式，高星怪兽等，仪式虽然直接出，但是消耗卡片多，出场后用效果直接抹杀即可，应付高星怪兽就尽量破坏对方怪兽不要留有祭品就是了。当然如果对方是防守为主，虽然即使对方防守，只要保持强攻也能4回合内决出胜负，但是遇上三眼、黑森拉怪，或者电子壶纤维壶这些严重影响强攻的，就得考虑情况了。例如拿着抹杀卡或者停战协定，就得判断出对方什么时候放了那张卡。记着一点，即使知道攻击对方怪兽有危险，例如电子壶、纤维壶，也不能退缩，因为攻击过去不单是自己吃了亏。如果是定时炸弹那些只对自己不利的，手卡足够的话就利用低气压，野性解放等处理，减少伤害。到了中后段，就考虑使用强化卡争取胜利。



强攻卡组相比起其它卡组，卡组结构不复杂，思路简单。虽然如此，但是不等于此卡组毫无乐趣。很多卡组复杂的结构导致应变性强，每一步都需要多加思考，感受那种压制对方，被对方反压制，然后再瓦解对方压制的那种对峙的感觉。此兽族强攻卡组表面上是不断喊进攻，非常简单，实际上短暂的决斗中有并且只有1～2个非常重要的判断，一旦失败就不会再有反击的机会，是那种一决胜负的感觉。同时虽然中心依赖性不明显，但是毕竟还存在激昂牛魔人这个中心，对卡的操作还是有一定的要求的。

为了能让更多的读者一起交流，联机广场征集以下稿件：

1、联机中的心得，例如对战心得或多人配合的心得等。

2、联机趣闻，把你在联机时发生的有趣的事情写下来，和大家一起分享。

可以用写信或发E-MAIL的形式给我们,我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“联机广场”收，邮箱地址：pg@vgame.cn，并详细写明你的联系方式。

江佳骏	在朋友的介绍下认识了《掌机迷》，虽然日子不长，但它对我的影响甚至超过了游戏本身。
读者资料	18岁，男，364000，福建龙岩新罗区曹溪镇溪园A楼306，兴趣：GBA、汽车、音乐



火纹圣殿

文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

ファイアーエムブレム

《圣魔光石》支援对话赏析(四)

似乎从1994年的《Fire Emblem 纹章之谜》起，《火炎纹章》史上开始流行起了龙族少女与人类英俊王子的宿命恋情——人龙之恋。掌机三作中，《烈火之剑》更是以其感人的情节为玩家留下了永恒的回忆，而这次的《圣魔光石》中虽然人龙之恋并不是重头戏了，但还是让人留下了深刻的印象，而略带伤感的结局更是值得玩家细细品位。鲁内斯王国王子艾弗拉姆(以下简称艾)和米鲁拉(以下简称米)的支援对话。



—— C级支援对话 ——

米：艾弗拉姆……

艾：米鲁拉，还好吗？你年纪还小，不要做太难做的事哟。

米：是……我有一个愿望，你可以听我说吗？

艾：怎么突然这样说？

米：……

艾：不要担心，不管什么事都对我说好了。

米：是关于艾弗拉姆的事……我可以喊你“哥哥”吗？

艾：什、什么？米鲁拉……为什么突然这么说？

米：看到艾弗拉姆和艾莉柯在一起的时候，你们两人的关系看起来好像非常要好。

艾：哈，因为是兄妹啊，关系好是当然的吧。

米：真令人羡慕啊。我也想……有一个艾弗拉姆那样的哥哥，因此……在这次旅途中……你可以当我的哥哥吗？

艾：那样说……很让人为难啊。哎，真没想到会突然说起那样的事……

米：不行么？要是不行，也好。反正也算不了什么的……

艾：啊……不，等一下米鲁拉，我没说过不可以呀。

米：那么，好吗？

艾：嗯……明白了。当然可以，只要米鲁拉喜欢就行了。

米：是吗……我很高兴，那么再见，哥哥……

(米鲁拉离开)



艾：哎呀……艾莉柯也好米鲁拉也罢，只要看到她们的脸就无法拒绝了呢。我实在是一个不善于应付妹妹的人呀……

看到这段支援对话中米鲁拉的话，让我不由得想起来《烈火之剑》中的妮妮安，同为龙族的少女的她们很容易被大家放在一起比较。妮妮安虽然一直在过着逃亡生活，要不停地躲避敌人的追击，还要想办法维持自己与弟弟的生计，但是她很坚强，因为她知道，她所背负的不仅是她自己，还有弟弟的性命，她是弟弟的精神支柱。所以在遇到艾利乌德前，妮妮安一个人默默地承担所有事情，尽自己最大努力去做好，不让弟弟担心。

而米鲁拉则不一样，孤独、彷徨，以及离开父亲后的无助，在遇到了艾弗拉姆后，总算得到了暂时的缓解。而对她来说，眼前的艾弗拉姆是她的希望，是她的精神寄托。所以对比之下米鲁拉比妮妮安，多了一种“小可怜”的感觉。另外，米鲁拉的话中，流露出一丝对艾莉柯的吃醋。

—— B级支援对话 ——

米：哥、哥哥。

艾：喂，米鲁拉，这样不是很奇怪么？

谢琼舟	我最喜欢《火影忍者大结集2》这个游戏，我是个《NARUTO》的FANS哦！
读者资料	15岁，女，230022，安徽合肥望江东路325号供电宿舍南村1幢204，兴趣：PS2、GBA

米：是吗？

艾：怎么说呢……你是龙人吧？也就是说，你比我大……

米：是的……那么，我是姐姐吗？

艾：哦，那个也很可笑吧。我称呼你为姐姐，心里会感到更奇怪的。

米：那么，我是妈妈么？叫婆婆的话……稍微有些讨厌。

艾：明白了，还是叫妹妹吧。对了，找我是不是有什么事情？

米：是的……那个，哥哥，我有一个请求。

艾：是什么？

米：在暗之树海……我与爸爸在一起，夜晚睡的时候，也一直一起。

艾：嗯。



米：所以……哥哥，晚上……能一起睡吗？

艾：米鲁拉，我明白你的心情，但那个是绝对不可以的，特别是在行军途中。

米：……

艾：不要露出那种表情。对了，这次只能拜托艾莉柯了，如果是她的话，就没有问题。因为我和米鲁拉是兄妹，那么艾莉柯和米鲁拉不就是姐妹了？这样如何？

米：是……就那样吧。谢谢，哥哥。

这对话从侧面反映出了米鲁拉内心世界。在行军中艾弗拉姆无时不在忙碌着军中的事务，难免对米鲁拉显得冷淡，米鲁拉这个时候总是缠着艾弗拉姆撒娇。而天真可爱的米鲁拉也一定会让艾弗拉姆觉得开心些吧。风趣的对话把一个纯真的小女孩活灵活现的展现在大家眼前。如果你身边有这样的一个龙族小女孩，你会叫她什么呢？

—— A级支援对话 ——

艾：喂，米鲁拉……这场战争结束后……米鲁拉会做什么呢？有什么安排吗？

米：我一直都在暗之树海里，所以，我想之后也会在暗之树海吧。

艾：独自一人吗？其他的朋友们在树海吗？

米：爸爸不在了……只有我一人。但是，没关系，因为我是龙。



艾：喂，米鲁拉，如果你喜欢的话，来鲁内斯不好吗？

米：哎？

艾：此战胜利后，世界就恢复和平了……我和艾莉柯打算回鲁内斯，复兴祖国。你与我和艾莉柯一起在城里生活怎么样？

米：但是……我在的话不会麻烦么？

艾：不要紧。鲁内斯城还是非常大的，当然有让你住宿的地方。而且，你是我的妹妹吧？一家人不在一起，不是很可笑吗？

米：那个……我是龙……再稍微考虑一会吧。虽然想去，不过……如果去了说不定不行……再考虑一下。

艾：那样吗……

米：但是……你能那样说……我非常高兴。谢谢，哥哥……

看到米鲁拉的那句“没关系，因为我是龙”，不禁有些伤感，米鲁拉当然明白自己是龙，自己与艾弗拉姆最多也只能是兄妹的关系。她或许想过能成为艾弗拉姆的新娘，或许也曾因为快乐而忘记过自己是龙的事实，也曾希望时间就此停住，让自己永远在艾弗拉姆的身边。然而这一切都是不可能的，爸爸的死去与战争马上就要结束的事实，暗示着又要剩下她自己一个人去面对孤独的人生。

但是艾弗拉姆的邀请又让米鲁拉很高兴，矛盾的心情在她心中斗争着，是与自己喜欢的人一起生活，还是选择离开，这个选择对于米鲁拉来说显然太难了。而最后，米鲁拉还是选择了让玩家多少有些遗憾的结局，离开……

战争结束后，男主角回自己国家，小龙女回暗之树海。虽然住的地方离的很远，但是两个人都没有忘记对方。那之后，虽然小龙女没有到外界去，但男主角为了她而访问过暗之树海。



天下没有不散的宴席，看着天真可爱的小龙女最后消失在暗之树海的深处，让人不禁感到惋惜。时间对于龙来说不算什么，对于人类却是非常可怕的，时间会带走人的生命，即使现在在一起，但是他们真的会幸福吗？当自己已经年过古稀，看着一个和自己刚认识时一样容貌的少女，或者看到自己爱的人从曾经威武的王子变成一个老人，这些残酷的事实注定他们无法在一起。

记得《烈火之剑》中曾经提到过，如果龙生活在人类的世界中，会因为空气等因素活不长，但是不管活几年，相貌应该都是没有变化的。如果他们在一起的话，这种精神上的压力也是很可怕的，虽然最后他们没有走到一起，但是，或许这才是最完美的结局吧……

楼中音	游戏永远是防治衰老的良药。
读者资料	20岁，男，200030，上海市徐汇区漕溪北路950号706室，兴趣：电玩、上网



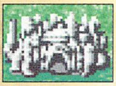
史艾帝国

本期继续上期的话题，向大家讲述《FF1》的风土人情。

文/doubleX 责编/天意

FF1的风土人情

（接上期）



カオンのしんでん(Chaos Shrine)

概要:光之战士最初与Garland对决的地方，同时也是最终与Chaos决战的地点。既是最初又是最终，这意味着一种循环，一种轮回……这也就是在下将它放到最后剖析的原因。

—— 考证 ——

1、十二贤者: 12贤者中那位服装与其余人不同的就是我们一直在追寻的贤者Lukahn。他们说的话中将会“透露”出许多重要的情报。论贤者的地位我认为左边的那批要比右边那批高。理由是在随剧情的发展更新自己对话方面右边更新的比左边要快，而将游戏中的重要道具独木舟（カヌー/canoe）交给我们的也是Lukahn右边的贤者，但是最后一次更新自己对话的却是左边的那批贤者。不过Lukahn的话怎么没有更新过。在这里谈到十二贤者主要是因为在他们最后一次更新自己的话中(是左边的那批)提出了整个FF1最重要也是最抽象的理论——时空循环理论(time loop)。12贤者呈环形分布也似乎是在暗喻着这一观点。附带一提：没有打败土之Chaos是得不到独木舟的。也就是说别想在打土之Chaos前就转职，这一方面是为极限研究增加了不少难度，同时也可以通过这点窥出整个剧情总框架的一个重要的组成部分。



2、时空循环理论(time loop): 又称为“时空悖论”，关于这一理论就十二贤者中也存在两种版本的解释。比较简单的那种将某一时间段看成有一堵墙保护着的特定时空，其不断影响着未来的时间并从未来获得索取。游戏中特指2000年前，只有在收集齐四个水晶的力量之后才能将墙打开缺口，从而闯入2000年前这一特定的混乱时空打败元凶Chaos使得时间得以正常流动。这种说法有一定的道理，游戏中显然是将Chaos神殿中的黑水晶作为了时之墙的“门”。另一种解释将整个时间看成是螺旋形的循环体，也就是说以前的事能影响并进入未来而未来的事依旧能影响并进入以前。这一解释在游戏中占着主流的地位。游戏中表露出的循环轮回始于Garland被光之战士们击倒的那一刻，此时有四股巨大的力量将奄奄一息的Garland送到了2000年前成为了Chaos。变成Chaos的Garland又将2000年前的四大Chaos送到了1600年后，只有当Chaos被彻底消灭后这一轮回才宣告停止。





3、黑水晶破碎的关键: 一般情况下是要恢复所有的四个水晶的光泽才能使Chaos神殿中的黑水晶破碎。用三个水晶就能使黑水晶破碎是我在一次使用穿墙秘技试验时偶然发现的，这三个水晶是火、水、风，也就是说要跳过土。用其余的三个水晶在下也逐一试过，答案是不行。这一发现的意义重大，除了标明其为一个BUG之外，也可以看出设计者如此设计是有所用心的，这又要谈到整个剧情的整体框架。简而言之，土之Chaos只是作为一个能拿到独木舟的标志，并不列为打破黑水晶关键点。

4、天空五战士: 就是400年前被天空人派到Chaos神殿监视Chaos行动的五位战士。遗憾的是他们都中了Chaos的诅咒被变成了蝙蝠。这点能在Chaos神殿中通过与他们对话得到证实。但是也并不是光之战士们一学会天空语就能与他们对话的。他们中的诅咒很深，非要等到光之战士们筹集齐4个水晶的光辉(严格的说三个就行了……详见上两条）才能减弱他们的诅咒，与他们正常交谈。（但也依旧不能完全消除他们的诅咒……

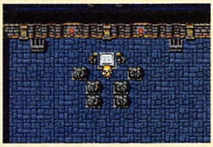
梁秀鲲	翻开那本皮卡丘封面的PG，再看看现在，PG的进步是喜人的。
读者资料	19岁，男，230051，安徽合肥水泥研究设计院6#503室，兴趣：NGC、NDS、GBA





让他们恢复原样）。有人认为不能在一学会天空语就和他们顺利交谈是一个BUG,这点很可能是错误的。请仔细观看在未学会天空语之前与天空人交谈的情景,这时候他们说的是“Lu……pa……gamhi……dho?”（左图),但无论是在学会天空语之前还是一学会天空语之后与天空五战士交谈时他们说的依旧是与其余洞穴的蝙蝠相同的“KEE!KEE!”(蝙蝠叫声,右图)而不是“Lu……pa……gamhi……dho?”,这点足以证明了。

5、抒情的琵琶曲：关于琵琶各位想必还记忆犹新，不知各位是否仔细聆听过那曲琵琶曲。其与START画面时的曲子是同一首曲子，它给人以一种充满“幻想”的感觉。在这里重温这曲除了回味这份感觉外，更是一种前后呼应的点题。此外在演奏这曲时在灯光的特写下展露出的光之战士独奏的场面也让我们见识到了与战斗姿态不同的光之战士的情景。附带一提：随着排头人员的不同，演奏者也不同，将演奏者全部收集也是一种享受。



6、与Chaos相关的两点补充：第一，游戏中绝大多数场合都将四大Chaos称为“ Chaos的朋友”有时更以“朋友”直呼!第二,这四大Chaos在FF9中也有表现,此外Garland在FF9中扮演一老头。

水晶专栏



クリスタル（Crystal）

概要：水晶是贯穿整个FF系列的重要线索,可以说是FF的灵魂。在FF1中水晶也占有着重要的地位。本栏就针对水晶的类型、水晶的起源以及Chaos与水晶的渊源做一些探讨。

—— 考证 ——

1、两种类型的水晶：整个世界共有两种类型的水晶。光之战士自身携带的水晶以及世界中原本就存在的四大水晶属于一种类型;根据它们的形状我们将其定义为正菱锥形水晶。控制以及污染





四大水晶的Chaos本身又是另一种类型的水晶;它们就是与Chaos神殿中的黑水晶为相同类型的球形水晶。这点可以在与四大Chaos交战前它们龟缩在一个球形水晶中慢慢展现出本来面目中看出。

至于四大Chaos本身之所以用球形水晶来表现一方面因为Chaos就含有一点球形的意思，有许多游戏（如：恶魔城：晓月圆舞曲）中都或多或少的用球形来表现Chaos。另一方面则是用来再一次的暗示“时空循环理论”。而四大水晶用正菱锥形则表示一种自由，一种开放并暗喻着最终光之战士们将打破Chaos所筑造的循环，使得错乱的时空归位。此外相同的类型水晶其能源是相互联系、相互渗透、相互供给的；不同类型的水晶相互对立、相互排斥，相互消耗的。这就是为什么光之战士能用他们携带的正菱锥形水晶为四大水晶恢复光泽而四大Chaos则只能污染、破坏四大水晶的原因。同理也能解释为什么四大Chaos能将能源输送到黑水晶内以为2000年前的Chaos提供能量的,聚集四大水晶力量的光之战士们能破碎黑水晶。附带一提：只有在移植到WSC版时为了完善剧情才加上不同类型的水晶这一设定，FC版的FF1中还是用球形水晶来表示。



2、水晶的起源：游戏中只提到黑水晶诞生于2000年前,是人们的负面精神所形成的“愤怒的水晶”使其成为了时空之门。当时正好是Garland被送去的时间……因此我们可以推测Garland制造了四大Chaos将其透过黑水晶传送到未来。四大水晶以及光之战士携带的水晶的起源游戏中没有给出线索,我们可以认为它们世界初开时就已经存在。

3、水晶的诞生方法：我们并不知道四大水晶是如何诞生的，但是我们知道光之战士携带的水晶则是四大水晶的碎片形成的。也许四大Chaos也是黑水晶的碎片产生的。

4、为什么2000年后的四大Chaos反而不及2000年前的四大Chaos：这也是一直以来争议颇多的问题，普遍认为是时空传输中的力量丢失。不过在下觉得用“不同类型的水晶相互对立、相互排斥，相互消耗。”的观点更为合理。在控制以及污染四大水晶时它们的力量也在消耗着，大不如前也是可以理解的。

5、Chaos何时存在理解上的分歧：对于Chaos存在的理解上的分歧归根结底也就是游戏中对于“时空循环理论”的两点不同解释间的分歧。支

麦治平	半年前，在一个小报摊上无意中见到《掌机迷》，毫不犹豫买了下来，真的是一本好的掌机杂志。
读者资料	17岁，男，528226，广东佛山，兴趣：GBA





持“2000年为特定时空论”的人认为比2000年前更早的时空中Chaos就已经存在。Garland无非是Chaos的灵魂选中的身体，是Chaos在现世的代表，是Chaos来到现世的一种媒介……不过它还是败给了光之战士……Chaos只好再将它送到2000年前，并派四位手下到两千年后……同意“时空螺旋循环论”的人则较赞成比2000年前更早的时空中Chaos并不存在，只是在偶然的情况下由被送到2000年前的Garland阴差阳错的变成了Chaos，而为了拯救2000年后的自己并且为自己提供力量，Garland制造了四大Chaos并将它们送到了1600年后。在下是比较赞同后一种解释，一来游戏中与Garland最终对决时Garland如此说过，而且当时也没有任何征兆表现Garland已被Chaos控制甚至是附身。二来，仔细看Garland和Chaos的截图发现Chaos只是在Garland基础上多了些妖魔化的的形态，基本还是保留Garland的形态。真相究竟是什么游戏中也没有给出一个权威的答案。完全留给了玩家自己想象，正所谓1000个观众心中有1000个哈姆雷特。

6、循环的打破:在Chaos被干掉时，它的身体从脚到头消散并会产生3次暖色调变化。最先是黄象征着土的力量流失，然后是红意味着火的力量流失，最后是紫应该是水和风的力量同时流散……这与光之战士恢复水晶的光泽顺序不谋而合。







SOUL OF CHAOS综述:SOUL OF CHAOS顾名思义就是Chaos的灵魂产生的空间，是易进难出什么都有什么都会出现的空间，这是GBA版新增的场所，在游戏中它被赋予了将FF1—6链接起来的使命。设计SOUL OF CHAOS一方面是S—E故意将FF1与其他FF游戏联系起来扩大销量的一种方式。另一方面也有将FF1作为其他FF作品的根源的含义存在。其预示了以后几代FF中的怪物也是来自Chaos之中。



大地のめぐみの祠（Earthgift Shine）

概要:以“大地恩惠之祠堂”冠名的洞穴，其中不但有别具一格的特殊地图，更多的是结合了关于大地的FF1和FF3的精华。可以说是在用FF1的Cavern of Earth地图场景重塑了FF3的关于土的内容。

—— 考证 ——

1、SQUL OF CHAOS的诞生之日:关于这点游戏中只提到这一场所很久以前就存在并且可以进入，但是在最近因为四大Chaos的相继出现，其被四大Chaos的石像莫名其妙的封闭了通路。从时间上来分析很久以前就存在意味着Chaos也应该在很久以前就有，这也可以作为证明在“比2000年前更早的时空中原本就有Chaos存在”的一大力证。

2、每个SOUL OF CHAOS外不同的守门人:





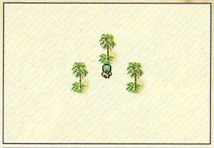
仔细观察每个SOUL OF CHAOS发现了什么，对了，在每个洞外迎接光之战士的人不同，这象征那些人代表的种族在被不同的Chaos欺压吗？风之Chaos欺压天空人，水之Chaos欺压人鱼还真有那么点味道。不过土之Chaos可不欺压矮人，火之Chaos还没醒呢？此外在消灭相应的Chaos前后，他们说的话会有变化。消灭相应的Chaos前他们的话侧重于迷宫的来历，消灭相应的Chaos后他们的话则更注重于感叹祝福甚至是不着边际……

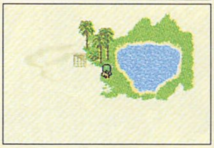




3、迷宫的结构:不少人甚至有不少攻略都受了S—E宣传的误导误以为SOUL OF CHAOS深受了DQM系列和特鲁尼克系列影响，完全采用随机生成迷宫的方式，这一点是错误的。其实SOUL OF CHAOS中的迷宫也和普通迷宫一样有着固定的结构，甚至连终点——向下的楼梯的位置也是固定的。举例来讲在沙漠层就永远是如上图显示的那三棵树组成向上的箭头指向出口，而出口位置也永远是下图那样的有三棵树的那片绿洲。唯一

刘颖轶	我的那台GBA失而复得，心里高兴极了，同时等了一周的31期《掌机迷》终于买到了。
读者资料	16岁，男，300000，天津河北区圣坚里7号楼33门601室，兴趣：玩GBA

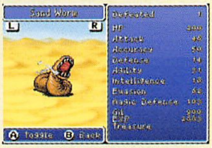




的随机是指层的顺序、层中的宝箱内的物品和光之战士被“扔到”层中的位置上在每次进入时都有差异。此外迷宫中除了特别层外有许多层都是来自于与迷宫对应的FF系列。如：土之SOUL OF CHAOS中的两层就来自于FF3的土之洞穴中。火之、水之和风之SOUL OF CHAOS中的层则来源于FF4、5和6。

4、恐怖森林中的奇妙现象： 恐怖森林指的是亡灵很多的那一层。在这一层中有四个奇妙现象：首先，明明是亡灵怎么开打后变成了黑哥布林等怪物。其次，与拦路的亡灵见个面一言不发就直接开打。再次，与拦路的亡灵战斗中逃跑，如果逃跑成功拦路亡灵并不消失，可以与他们续战。最后逃跑成功后，与相同的亡灵组再度交战也极有可能会遇见不同的怪物组合。附带一提：如果你用了穿墙秘技与他们对话时将什么也不会发生。

5、极低的几率遇到的怪物： 要收集图签的朋友们注意了，在沙漠层中有极低的几率能遇到别处无法遇到的“沙虫”（图鉴编号为85），概率约1/64。



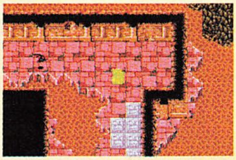


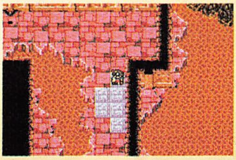
燃えさかるびの大穴（Hellfire Chasm）

概要： “大火焚烧之大穴”，据说这里是精灵王为了证明自己的能力而进行试验的地方。据说在炎热的最深处埋藏着许多宝物，极有可能精灵王身份的象征Crown原先也被放在这个洞穴中。这里的地形除了岩浆外就是绿色的洞穴。

—— 考证 ——

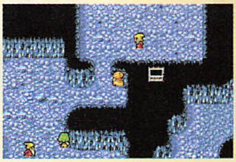
1、灼人的热气来源于……： 在灼热废墟中光之战士就算是站着不动依旧会不停的损失HP，这就给人一种假象好像热气是整体环境中固有的。其实远不是这么回事，它是从地下冒出来的。站在图中的白色地板上就不会遭到热气的侵袭。





2、关于HP不断损失的状态： 在FF1中能造成HP不断损失的状态共有3类：一是中毒；二为踏在岩浆冰针等伤害地形上造成的HP损失；最后一类则是在火之SOUL OF CHAOS中的灼热废墟的石板下冒出来的热气侵袭。关于中毒状态有两点需要补充的：一是因为在游戏中毒魔法被设计成一闻立仆型，也就是说只有敌人的带毒攻击才会让光之战士陷入到这种状态中，光之战士使用毒魔法只会对敌人一击必杀。二是解毒的白魔法被设计成第四等级，对于这种家常便饭般的状态而言解除手段的要求也未免高了点。

3、宝箱“陷”到墙中去了： 这是在水洞之路使用穿墙秘技产生的现象，在此处使用穿墙秘技还会产生另一个现象那就是光之战士可以站在比别人高一格的位置与人对话。甚至有时出口位置也会发生错位。其实这应该是见怪不怪了……在别的城镇中使用穿墙秘技也产生过所有人都能穿墙的现象。





4、关于变化的世界的设定： 也许是为了响应世界在变化这一主题，火之SOUL OF CHAOS中也被设计成了一个会不断变化的世界地图。巧合的是其也与真实世界一样绝大部分东西是相对固定的，只有进入下一层的地洞；提供飞空艇情报的海盗；宝箱、船和安置飞空艇的橄榄树的位置；光之战士的起始位置等是随机的。在这里还要补充两点：一是在这个世界的船上也能通过按住A键不放的同时连续按B键24下玩到Mini Game。二是如果你没有拿到独木舟就通过穿墙秘技来到这里且很不巧的正好被扔到四周湖泊环绕的地方，那么你会被“卡”在这一层，不过升起飞空艇只要与海盗讲过话就行，与有没有拿到浮动石无关。

翻遍了整个大地恩惠之祠堂又踏遍了大火焚烧之大穴的每一寸角落。光之战士离实现“完美”之途已经不远了。而我们的连载也即将随着光之战士的旅行结束步入尾声。下期将是FF1风土人情篇的最后一期，将对FF1的所有剧情上的秘题加以补完。请随我们一起去揭示FF1的剧情上的最终奥秘吧！

——未完待续

付飞	我接触《掌机迷》时间不是很长，不过我经历了它的成长过程，也看到它变得更加美丽了。
读者资料	25岁，男，124010，辽宁盘锦东华米业有限公司业务部，兴趣：PG、掌机

机战天空



十六 ACE ATTACKER·α系八大主角介绍

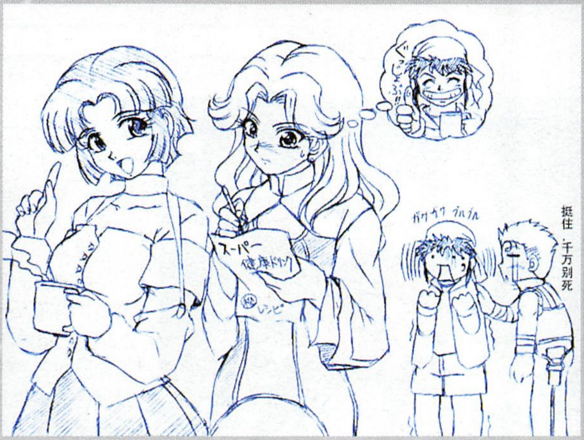
在PS版的《超级机器人大战α》中，8位主角的故事是完全相同的。但到了《OG》推出之时，眼镜社为其中6位设定了各自不同的背景故事，《OG2》中则将余下两人的故事也予以补完。我们将对这8人的故事作一个简单的介绍——当然，以下大部分叙述都将以《OG》剧情为准。

水羽楠叶(Kusuha Mizuha)：有的地方又写成“水叶楠叶”（日本人用汉字一向不拘小节）。性格有点软弱的短发小姑娘，由于人气最高而成为α系正选女主角，得以在第二次、第三次α中继续登场。她是伊达隆盛的同学，原本的志愿是当一名护士。但随着DC战争的爆发，她也被卷入战争（可以说是被伊达隆盛牵连的），成了钢铁号上的医护员。但随着她的念动力被发掘出来，又志愿当上了古伦加斯特二式的驾驶员（理由不外乎“为了保护同伴们”之类的俗套）。再之后，她与男友布利特在监察军战争中唤醒了沉睡的超机人·龙虎王，成为地球的守护者（详情请参阅本栏目之前的内容）……由于原本的志愿是护士，楠叶最大的兴趣就是邮购各种食品药材，并调制成楠叶自制的超级健康饮品——关于这种饮品的杀伤力，在《α》系列与《OG》系列中都有所叙述，绝大多数人喝下以后都会当场昏厥——即使是英格拉姆教官或人造人拉米亚也不是对手。目前成功战胜楠叶饮品的只有味觉与众不同的神秘美食家埃尔萨姆及号称钢铁胃袋的阿拉德两人而已。某四格漫画中还有伊达隆盛将楠叶饮品做成“楠叶榴弹”，一发将敌人全灭的搞笑情节；日本《〇〇通》杂志也曾试制过楠叶饮品，结果据说是某编辑喝下后直奔厕所一江春水向东流……看来这的确是一种禁断的饮品。



布鲁克林·拉克菲尔德(Brooklin Rackfield)：爱称布利特，是现代少有的纯情青年，经常在艾克塞玲邪恶的挑逗下鼻血狂喷。布利特是北美兰利基地ATX计划的测试驾驶员之一，

陆晓冬 每当同学在玩GBA时，我就非常羡慕何时自己也能有一个啊！
读者资料 18岁，男，215128，江苏省苏州市苏苑街146号04计电2班，兴趣：玩电脑游戏



师从稻乡利秋老师学习示现流剑法，名义上算是曾加大叔的师弟（从实际关系来看更像是徒弟）。由于ATX计划两机都已名花有主，布利特却得到了与ATX毫无关系的修克拜因Mk-2为座机。在一次ATX小队与SRX小队的交流演习中，布利特遇到了水羽楠叶……之后的故事可以参阅上一段。实际上，布利特算是个相当没有性格的小子，之所以能当上α系正选男主角完全是沾了楠叶的光——所谓“一人得道，鸡犬升天”是也。

慕容琉(Rio Meirong)：关于她名字的正确写法一直存在很多争议，一度也有人称她为“刘美蓉”。但鉴于她老爸的名字是“Yuan Meirong（慕容元？）”，个人认为还是慕容琉的写法比较可靠。中日混血儿慕容琉的老爸慕容元是月球玛奥军工的董事。她自己则在DC战争爆发之时在钢铁号上担任通讯兵，之后也是为了“保护啥米碗糕”之类的理由转职为PT驾驶员。在这期间她又认识了DC降兵冰川谅斗，两人在缺乏故事铺垫的条件下逐渐成为恋人……DC战争结束后，慕容琉带着小姑爷谅斗来到月球，靠着老爸的关系走后门（中国人嘛）进入玛奥军工就职。顺便一提，笔者个人始终认为与龙虎王最速配的应该是慕容琉才对。

冰川谅斗(Ryouto Hikawa)：早期被译为绯川陵彦，原本是DC的一个小杂兵，在战场上被钢铁号俘虏，之后在“大义的感召”（笑）下加入了钢铁号，并认识了慕容琉。DC战争结束后跟着入赘慕容家，在玛奥军工当上了整备员。监察军战争中又成了修克拜因Mk-3的驾驶员。这小子性格有些软弱，但却有8主角中数一数二的念动力（话说回来8主角都有念动力，用贝吉塔叔叔的话说：“真是个念动力大泛滥的时代”），而且危急时刻还会像碇真嗣一样发飙，最令人意想不到的是他居然还是个空手道高手。无怪乎有人说他在BL DRAMA里一定是攻方……

雷欧娜·卡什泰因(Leona Garstein)：雷欧娜出身于殖民卫星的名门望族，与布莱修泰因家有姻亲关系，因此她也算是龙卷兄弟的表妹。DC战争中，雷欧娜作为卫星统合军亲卫队“特洛伊队”的成员与联邦军战斗，但这并没有改变统合军失败的命运。战后，她被莱说服加入了钢铁号，接着又遇到了命中注定的男人真宫寺佑（这帮人恋爱怎么都是同样的套路……）。雷欧娜还有一项特长，就是做出杀伤力不输楠叶饮品的饭菜，而真宫寺佑便是那用来试验药性的小白鼠。不过最近，这丫头总算做出正常人能吃的粥了，可喜可贺。

真宫寺佑(Tasuku Shinguuji)：飞龙号PT驾驶员，驾驶被称为“万年肉盾”的巨大特机力王（ジガンスクード）。这个性格开朗还常走狗屎运的活宝是队中的气氛制造器，生产了大量的笑料。自从遇到了命中注定的女人雷欧娜，真宫寺的悲惨命运就此开始……看看漂亮姑娘就会被暴打，而且还要经常吃毒死人不偿命的饭菜——各位独身的男性看官一定要吸取教训哪。

勇希·祁格南(Yuuki Jegnan)＆莉儿卡拉·波罗格宁(Lilcarla Borgnine)：这两个人由于在《OG2》才登场而且大部分时间都是敌方角色，因此可讲的故事并不是很多：勇希是一个性格冷静，对红茶很有研究的绅士；卡拉则是热情奔放，立志成为舞蹈家的南国少女。这两人同样也是为了“保护一些〇〇ｘｘ”而加入了DC（拜托，寺田大叔你总是搞这一套都不会审美疲劳吗？）。但随着DC的变质，两人在残党盟主班上校的托付下加入了钢铁队，共同对抗监察军与原生种。战后，勇希由于窥测埃尔萨姆的秘藏红茶而与其共同行动，卡拉也一直伴他左右。

总地来说，这8个人在《OG》系列中虽然只是配角，但眼镜社对人物性格的刻画还是下了一番功夫的。尽管有种种俗套与雷同，不过平时的对话与一些小插曲式的情节将他们的性格显露无遗，也显示了作者在人物表现上的功力。

吴志青	祝《掌机迷》在新的一年里，创意期期有，内容页页满，态度字字现。希望《掌机迷》越办越好！
读者资料	19岁，男，311600，浙江省建严州中学（新安江校区）高二4班，兴趣：打机

十七 穿越时空·杜米纳斯的回答





终于要开始讲与PT世界无关的故事了：在某个不知道是什么时代的时代，我们的男主角劳尔·格雷丁、女主角菲奥娜（我知道这两人不可能同时出现。但为了叙述方便，姑且按某同人小说的设定算他们是孪生兄妹吧）以及他们的好友拉吉、瑞穗四人共同开发了新概念的试验兵器“艾克萨兰斯(Excellence)”。这部人型机动兵器采用模块化设计，以作为逃生囊的特装战机(Agent Fighter)为核心，可以更换各种骨架(Frame)以适应不同的战场状况。但这些还都不是最重要的，艾克萨兰斯真正的革命之处在于，它采用了前所未有的驱动装置“时流引擎”。

时流引擎的基本原理是时间轮机。现代常规动力大都是以水蒸气推动的蒸汽轮机或以电磁力驱动的电动机，而时间轮机则是基于时间与空间的统一场论，借助在土星圈发现的“时粒子”以“时间流”驱动轮机转动。

但是，在测试中却发生了离奇的事故：作为靶机的无人兵器暴走并破坏了整个基地，幸存的主角等四人则随着前来救援的联邦军部队执行实战任务。（原则上，非原创内容就不赘述了）在任务中，名叫“杜米纳斯”的神秘生命体出现，将四人以外的联邦军全灭。而艾克萨兰斯则由于杜米纳斯发生了大爆炸，暴走的时流引擎令时光逆流，将四人带到了5年前的世界。

那正是一个战乱的时代，四人被卷入战乱的同时，也在改变着历史。逐渐地，他们发现在战乱的背后隐藏着神秘的黑手——杜米纳斯。它派遣自己的三名部下——关心同伴的少年拉利亚、开朗的少女缇斯以及内向的小女孩蒂丝碧尼斯秘密潜入各大势力，点燃战火。但战火终有熄灭之时，最终决战时，杜米纳斯说出了自己的真实目的：

在太古时期，杜米纳斯被“造物主”创造出来，但造物主却说它是“失败作”、“缺陷产品”。愤怒的杜米纳斯无法控制自己的力量，失手杀死了造物主。在这之后的数万年中，杜米纳斯一直在宇宙中游荡。毁灭了无数文明的它却有一桩解不开的烦恼：自己究竟为什么被创造出来，自己的使命究竟是什么？备感空虚的它甚至因此而羡慕自己的三名部下。因此，它将目光对准了可以进行时空穿梭的时流引擎，想回到自己诞生之时，向造物主询问自己的使命。

杜米纳斯可以说是历代机战中最有人情味的最终BOSS——虽然它是个连人形都没有的大肉团。对它来说，自己亲手创造的三名部下是像子女一般的存在；而三名部下也视它如父母，最终为了它而心甘情愿地舍弃自己的生命。而杜米纳斯本人也如同一个天真的孩子，最终的目的不过是想去向“父母”询问自己存在的理由而已。与冷血弑兄的温德鲁、拿部下当棋子的尤泽斯相比，杜米纳斯实在要可爱得多。甚至有些玩家在爆机后表示“杀死杜米纳斯令自己产生了罪恶感”。



魏学深	默默无语两眼泪，耳边响起抢书声。低头一看：“我的《PG》啊！”祝《PG》生日快乐！
读者资料	19岁，男，116031，辽宁省大连华南中学高三1班，兴趣：打篮球、游戏

十八 “破灭”的意味·史上最整脚救世传说

如果不是为了完整性，我真的不想为《机战D》的原创剧情浪费笔墨——那是笔者见过的机战史上最整脚救世传说。

话说某年某月某日，某科考队在南极发现了某古代遗迹，在发掘的过程中却不慎开启了某古老的封印，放出了沉睡千年的某魔王……我说这是《赛尔达》还是《DQ》？这设定已经俗到一定境界了呀……言归正传，在遗迹事件不久以后，发生了重大的灵异事件——地球消失了！？实际上说“消失”并不太正确，严格说来地球是被某种不可解（相信是因为制作群懒得考证了）的特殊能量力场罩住，隔绝了一切探测手段。地球上的人出不去，地球以外的人也进不来。



这时，我们的主角约书亚·拉德克里夫与他没有血缘关系的妹妹克利亚娜·利姆斯卡娅——他们都是遗迹事件的幸存者——在地球上遭遇了神秘的敌人，并在某次战斗中破坏了某怪设施。由于这个原因，覆盖地球的怪力场消失了，但自称“破灭”的神秘敌人却依然在各地出没。以西安事变……啊不对，以地球消失事件为契机，地球上原本征战不休的各大势力结成了统一战线，共同对抗破灭军势。

约书亚没有血缘关系的妹妹克利亚娜·利姆斯卡娅……那边几位看官，不要一听见“没有血缘关系的妹妹”便立刻露出邪恶猥琐的笑容好吗？克利亚娜是一个有双重人格的少女，她体内包含有克利娅与利姆两个人格。她平时是克利娅，战斗时则会把身体的控制权交接给利姆——奇怪的是这两个人格居然还可以相互交谈。因此她平时都往往以“我们”自称。

在之后的战斗中，约书亚与克利娅相继击溃了破灭军势的四大干部伊格尼斯、阿奎拉、汶布拉与康塔基奥——这些没什么个性的家伙就不介绍了。终于，这对兄妹以及他们身后庞大的联军走到了“破灭之王”贝尔菲克迪奥面前。但令人吃惊的是，破灭之王贝尔菲克迪奥居然占据了约书亚的父亲、克利娅的养父费利欧的身体！？在约书亚与克利娅“爱的呼唤”下，费利欧老爹……完全没有觉醒的意思，毕竟他不是黑武士达斯·维达。无奈之下，约书亚与克利娅只得大义灭亲，将破灭之王与父亲的肉体及其一干小强部下一同轰杀至渣再至渣。于是乎呢——魔王消失了，世界又恢复了和平……我说，这真的不是《赛尔达》或者《DQ》吗？



总之，《机战D》的原创敌人绝对是机战史上最无聊的一群——他们既没有野心也没有抱负，唯一的目的似乎就是毫无理由地“将一切导入破灭”，这种人物一般只有早期RPG才会出现。倒不是说“破坏神”式的角色就一定不好，但这帮家伙扮纯坏蛋又少了几分邪恶感，倒像是一群热衷于恶作剧的毛孩子。破灭之王震住夏亚等一干强者的情节还算有趣，但在缺乏剧情铺垫的情况下，夏亚等人的表现更像是为了剧情需要而故作“好害怕呀”的样子。

文/Justice 责编/天意

朱建民	我是老实人，填这个复杂麻烦废墨水的卡绝对不是为了中PSP的，不过周年纪念，普天同庆，硬要给我一个的话，我还是勉强接受好了。
读者资料	20岁，男，201200，上海市川沙镇华盛名门3号402室，兴趣：GBA游戏



恶魔古堡

终于卖掉了原来用的MIO 336换了DOPOD 696。因为正赶上多普达的新产品699上市，696降价的机会，终于买到了这当时卖到8000多RMB天价的PDA手机。400兆的主频果然要比原来300的强很多(相信699 520兆赫兹的CPU更好），至少看WMV是绝对不会再有一点断断续续的情况发生了。玩游戏自然也流畅许多。如偶上期所说，玩SFC模拟器达到百分之百的速度一点问题都没有，GBA的也能达到百分之九十上下。其实PPC的CPU能达到500就够用了，因为用PPC的话不过就是看看书听听歌玩玩游戏罢了，又不指望它模拟PS2（就是能模拟，操作起来也绝对不方便），因此可以全速运行现在所有模拟器的500兆赫兹的CPU确实是最佳的选择。另外，建议以前用水晶贴膜的玩家赶快去买一块磨沙贴膜，这东西能增加触摸屏的敏感度，用手指都能毫无阻碍地使用模拟键盘。 文/ASTAROTH 责编/天意

恶魔城之百科书屋

其实只要稍加比较，我们就能发现，这两个起源于十五世纪前后的党派的情形与当时的社会形态是多么的相像。

密党对外是并不承认有上古血族与该隐的，即便存在，也早就遭遇最终死亡。任何血族只要隐约提到他们，都会遭到大众讥讽。然则偶还是要说这还真是像极了当时教会的做法——坚决否认高于自己或自己不能控制的力量或势力，然后对自己辖下的人民极力隐瞒并且从舆论上为大众进行洗脑，所有与之相反的理论都会遭到社会（这里狭义的指一定范围的人群）和舆论的一致轰杀。伽利略的骨灰和哥白尼的遗言就是最好的证据。作为最大的党派，总的来说卡玛利拉的地位和做法就好比十四、十五世纪文艺复兴前的天主教会。有着极有力的权柄，为了继续占有这权柄，进而对广大的同族进行强迫统治并从意识上进行无视真正强力的力量（该隐与上古血族）密党最高的洗脑宣传，蒙昧主义大行其道，来达到维护自己血族第一当权党派的目的。如果结合它的对手魔宴的立场与表现，我们可以看到一场吸血鬼模仿人类文艺复兴运动的华丽演出。

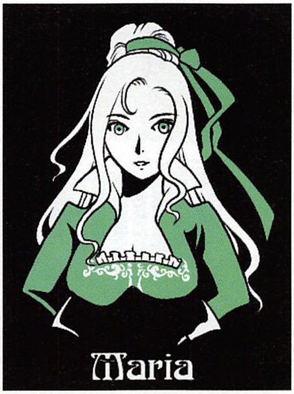


密党既然扮演了天主教会，那么站出来扮演反抗者这个角色的任务自然也就只能落到了魔党的头上。有人会说魔党行事恐怖，崇尚残暴与力量，对低级的生物毫不留情地驱使与虐杀。这样的生物的行为怎么能与提倡人性的文艺复兴运动相提并论呢？最初我在聊天的时候把我的这个观点说给朋友听的时候也遇到了这样的问题。但请大家注意，现在我们谈论的主角是“吸血鬼”而不是“人”，进行这个“演出”的也是吸血鬼而不是人类，因此这个“人性”所含的内容是不是也应该依主角的变动而有些改变呢？前面说到的“行事恐怖，崇尚残暴与力量，对低级的生物毫不留情地驱使与虐杀”又是从什么角度观察而得到的结论呢？从吸血鬼的本性来看，行事恐怖和崇尚残暴根本算不得缺点，因为吸血鬼毕竟是基于愤怒与怨恨而诞生的物种，在这两个充满怨念的根基上建立起“恐怖”和“残暴”这两所大厦是再理所当然不过了的吧？因人类对恐怖的追求，吸血鬼传说要是少了恐怖和残暴这两个鬼故事必不可少

杜超	永远支持掌机迷，是你让我学到了游戏方面的不少知识，让我大开眼界，你是我永远的朋友。
读者资料	21岁，男，210001，江苏省南京市大石砚街23号502室，兴趣：游戏、音乐、动漫

的主题又拿什么来吸引人呢？再从“人性”来看崇拜力量和对低级生物的无情——崇拜力量这东西即便是人类，恐怕也是摆脱不了的吧？从远古时代的争夺配偶——用的是力量；到奴隶社会争夺地位——靠的是力量；再到封建社会争夺领土——还是靠力量；直到现在，我们都认为是文明社会的时代了，大国争夺日益紧缺的资源时，靠的还是原始社会野人用的东西——力量。虽然现在人类已经进化到会使用“民主”这一类的词进行掩盖，但还是掩盖不了骨子里对为达目的肆意使用力量的渴望与崇拜。这样的我们又有什么理由用这个来指摘吸血鬼呢？说到对低级生物毫不留情地驱使与虐杀也是如此，作为人类进化之上的一个阶层，吸血鬼对包括人类在内的低级生物驱使与虐杀有什么不对么？更何况人类还是吸血鬼的食物？要和我说人性，上面我说的很清楚了，咱们这里要用“鬼性”做衡量标准。而且真要就人性来说么？什么时候畜力工具只能在博物馆里见到了，全世界的建筑商都只会建造和尚庙了的时候再来对别的种族“驱使与虐杀低级生物”的行为说三道四吧。这还要建立在未来的科技能坚决证实植物是没有任何思考能力的，否则就只有饿死的人才有这指责的权力了。因此遵循不违背种族本性的行为才是最实际的。当然我们不会无视有人称“把宠物真正的视为家庭成员”的说法，但想请问说出这种话的人一句：如果你的家里发生火灾了，你是先救家人还是先救你的宠物？答案是显而易见的。可能这些人确实会把抢救宠物放在抢救万贯家财的前面（这只不过说明了在这些人的心里宠物的地位高于那些钱财罢了），但决不会放在自己真正的亲人前面，甚至不会放在连一点血缘关系都没有的同类前面（当然万事无绝对，例外总是会有那么一两个的,但例外却是不能代表主流的）。偶不是很热衷于追港台的明星片看，但听说《千机变1》也是部描写吸血鬼的片子，因此偶就去找来看了，觉得里面黄秋生的话说得很好么：你见过人类和一块猪排谈恋爱么？当然还是那句万事无绝对，描写吸血鬼与人类恋情的作品有很多,人类里也不少见一种叫“恋物癖”等情况。偶说这些除了说明吸血鬼对低等生物的看法并非无理可循之外，也希望在各位看官或各位身边的人遇到对待低级动物的时候能有个理性的态度，不妨多问自己一句：你会和一块猪排谈恋爱么？

总的来说偶觉得魔党的教条：“唾弃一切人类哲学或道德的束缚，而把享受吸血鬼的不死之身当作自己生存下去的兴趣”。因此种族自身的特殊性完全可以代换为：“反对密党的蒙昧主义与禁欲主义，要求以血族自身为中心而不是以党派的教条为中心考察一切，提倡以“人性”（吸血鬼的人性）来反对密党教条的“神性”，以“人权”（如前所述享受不死之身乐趣的权利）来反对密党教条的“神权”，主张个性自由与解放。”这与文艺复兴时期所提倡的人文主义世界观是多么的相似？



当然，这个推广思想的过程不是如真正的文艺复兴运动那样进行的就是了。天性好战，而又不愿去掩饰的魔党自然不会去像当时欧洲的新兴资产阶级那样以研究文化为借口先在思想上展开斗争。而是直接组成了党派，以最有效的方式——暴力，开始了维护本性自由的斗争。

称不上党派的团体——遁世会与反动者

遁世会与其说是党派，不如说是一群志趣相投的吸血鬼组成的异质团体。他们不想成为长老的傀儡，也厌倦年轻一辈无止境的计策，因而集体退出圣战。这是遁世会与其它党派最大的不同，他们离群索居，也不涉足一切可鄙的阴谋。

谣传（由于没有人真的见过或找到他们）遁世会的成员年岁相当高，能力也不容小觑。据说他们大多处于休眠状态，或者经常睡觉，这是躲过圣战的最佳方式。有些血族将遁世会比做上古血族，声称他们已经脱离世俗，不受限于时间与人性。还有些血族相信遁世会成员都在追求或已达到Golconda的境界（一种更高级的永生境界），一种吸血鬼的超脱传说。

与遁世会打过交道的血族多半给人留下神秘敬畏的印象。尽管遁世会不怎么正式，组织松散，他们彼此还是往来密切。他们知道何时该避开血族，何时该隐藏自己，或运用强大的力量驱离吸血鬼。就算他们有集会，也没有人知道。

反动者是反对该隐戒律，也反对受执法长老命令的吸血鬼。讽刺的是，长老也不得不赋予反动者一定的地位，因为即使长老反对，他们还是握有力量。反动者也因他们的热情与实力而受到尊重，因为鲜有同龄的血族陷入欲望与不满的困境时还能像他们一样。然而，大多数吸血鬼仍然认为反动者是在长老的指缝间苟延残喘、互相争食的胡狼。尽管密党视之为自己的一分子，反动者仍直言希望见到血族现状有所改革。

邓梦超	我是一名小学六年级的学生，还有一个半月就要中考了，虽然我玩游戏的时间就少了，但我还是很支持《PG》。
读者资料	12岁，男，云南省昆明市王旗营万福里2单元206室，兴趣：打SP

人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。

夜雨

赤日当空炎炎照，
惟恨天长夜迟来。
却有神女思凡人，
忽降甘霖送爽来。



表情符号就是这个意思

⌒_⌒	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┏(- _-b)┓	鄙视你！

雪人记事本

1、为了庆祝《掌机迷》的两周年生日，编辑部决定扩大抽奖的数量，以此作为本刊对广大读者大人们给予我们长期支持的感谢。在今后，我们还将开展一系列活动，希望通过这些活动来答谢读者大人们热情的拥护。

2、众多玩家期待的《任天狗》终于发售了，编辑部在第一时间入手了达克斯版的卡带。这小动物着实比较可爱，一来到编辑部就吸引了不少小编的注意力。几乎整整有一个上午，杂志社以暗凌为首的大部分小编都围绕在小狗的身边来和它交流。（暗凌：老大，人家可是为了工作的缘故啊！）这个情况引起了董事大人的强烈不满，要求众小编立刻返回工作岗位，并给出如下原因"如果我们的编辑们再继续这样痴迷于小狗的话，过不了多久杂志社就成为狗仔队了！"众小编无语！

3、《任天狗》在编辑部楼层内受到越来越多的人的喜爱，但是也有一部分小编对此表示了不满，以下是他们对任天堂的意见。天意："为什么不出《任天猫》呢，偶喜欢猫哦！"其他几个小编也表示任天堂应该推出以其他动物为主体的《任天XX》。风林："《任天狗》再好也不如我家的真狗好，干脆还是出个《任天动物园》算了，这样大家就可以随意培养自己喜欢的动物了。"雪人："这个，你们说的这些都不错，但是俺还是觉得任天堂最应该推出的还是《任天女郎》啊！"大部分小编晕倒，没晕倒的差点儿给雪人来个"大合揍"。

4、终于盼到了"五·一"放假，但是编辑部的众小编却得不到太多的休息，因为最新的掌机游戏在"五·一"发售了，这个假期变成了小编们的攻略日。最倒霉的是雪人因为一时嘴馋在住所附近的小摊上购买烤香肠吃，结果连续两天腹泻不止，真是一个衰字怎得了啊！

5、相信这期杂志和大家见面时，《口袋迷》应该已经开始出现在市面上了。不知道这次的《口袋迷》能否让众多口袋FANS感到满意，大家有什么意见和要求的话，请及时告诉我们，因为我们的成长离不开各位读者大人的热情和支持。

来自上海市虹口区的卜一超:风林被傻冒森林的众白痴救了，好失望啊！下次是不是该轮到雪人……嘿嘿。
来自东北的雪人：d- _-b！为什么每次有这种不走运的事情就有人想到俺呢？不理解！

来自掌机迷论坛的ddj：废柴先生，如果你在考虑本期"幸运一秒"后选人的话，这个可以帮你……机器随机抽取中……请稍等……抽取结果是"我"。
来自东北的雪人："我"是谁啊？

杜玮超	我是看着《掌机迷》成长起来的老读者,为了一本《掌机迷》可以到处奔波,不惜任何代价,但《掌机迷》同时也带给我不少的乐趣和帮助。
读者资料	18岁，男，200237，上海徐汇区罗秀路930弄25号501室，兴趣：篮球、游戏

掌机迷无厘头

今天我免费呈上得到NDS、PSP的秘笈，大伙儿都竖起耳朵听好：左手拿本PG，右后拿根魔压（没魔杖拐杖也行），边挥魔杖（拐杖）边说：“天灵灵，地灵灵，雪人飞月快显灵，给我NDS，给我PSP，妈咪妈咪轰吗咪吡！NDS，PSP就会出现！”（我怎么试了N遍都没显灵？）

来自掌机迷论坛的真掌机迷：就是我,真掌机迷咯！

来自掌机迷论坛的qqqqqqq：是我不行吗？

来自掌机迷论坛的GREADER123：应该是我才对啦，hahahahahaha……

来自掌机迷论坛的MJN：都不给你们，不是女士优先么.....雪人GG给我吧(情深深的水汪汪眼....)

来自掌机迷论坛的暗夜-狂狼：废柴啊,不要听7楼那小MM的话啊,不然飞月就要来了哦!!!

来自掌机迷论坛的MJN：哼哼！雪人绝对不是废柴哇！雪人是冰棍才对-v-+

来自东北的雪人：俺只是随便问问而已，大家不要这么夸张啊！

来自北京的飞月：废柴，以后少说这种话了！

来自广西大学的杨帆：最近才发现，原来我和《掌机迷》主编同名，哈哈、嘿嘿、HOHO，雪人、飞月、暗凌等小编要小心哦……

众小编：——！

来自上海市黄埔区的周嘉荣：某天上美术课，偶画了一个雪人像,想不到竟得了95分。我当堂惊呼“雪人也有那么大的魅力啊！”

来自东北的雪人：哇哈哈哈，人长得帅除了父母的先天因素外，后天自身的努力也是很重要的。不信？看我就知道了。

来自湖北的暗凌：老大，是不是除了周读者之外，他班级里其他人都得了100分啊？另外，我刚刚好像有看到刚才还在屋子里的飞月和小狼都拿了纸袋跑去洗手间了……

来自东北的雪人：d-_-b！今天俺才知道，长得帅也是一种罪！

来自湖北的暗凌：老大，那个，我也要去一下洗手间了……

来自陕西省的杨晖：今年在弟弟的一句“连GBA、PSP、NDS都不知道……姐，你还混啥啊？”的鄙视口吻下，我在刺激之下买了GBA来玩……现在唯一的话是“《PG》、《动新》——我被你们拖下水了！555——”

来自上海的AKIRA：嗯，希望世界上像杨晖读者的弟弟那样的读者越来越多……

来自东北的雪人：不错，这样的话我们杂志的女读者数量就会大大增加了！

来自上海的AKIRA：被这家伙黑进了偶的思想，偶要装防火墙了！

飞月+雪拉：这个世界上最邪恶的生物果然是……

来自上海市杨浦区的夏青：呃……我是一个从来不玩游戏的女生，可是我爸很喜欢的说。他每期都有买《掌机迷》，是你们的铁杆书迷！爸爸工作很辛苦，常常很晚到家，而我有时很任性，所以经常与他吵嘴。其实我也不想这样的，所以我想说：“爸爸辛苦了！”

来自东北的雪人：希望大家都能经常关心身边的人，在游戏的生活中过得幸福快乐，永远无忧无虑。



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**陕西杨凌西北农林科技大学的杨晖。**

本期赠品：高达SEED笔袋一个。

邮购资讯



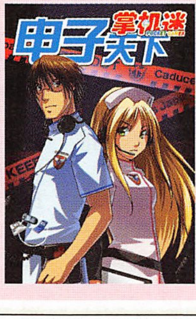
《口袋迷》

定价：18元



《标准掌机典藏2005》

定价：24元



- **第14、15、16期……10元/本**
- **第17、18、19、21、22、24、26、27、28、29、30、31、32、33期……9.8元/本**

★邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
★邮编：100011
★联系电话：010-64472177
★邮资免取

胡念峰	《掌机迷》填补了杂志市场上对于掌机这一块的空缺,它伴随我度过了一年多的枯燥无聊的生活,让我及时了解到有关掌机的最新信息。
读者资料	22岁，男，550002，贵州财经学院（北院）02级商务四班，兴趣：掌机、电脑

VOL.31 中奖名单大公开



广东省佛山市桂城区　叶宇述

上海市嘉定区　黄斌　|　江苏省启东市　王保





广西柳州	吴远载	河北饶阳	张　斌
辽宁大连	黄　健	北京海淀	于　龙
福建福清	王为芳	浙江兰溪	朱悦恒

电软十周年纪念金币（共8名）

新疆乌鲁木齐	唐　辰	上海浦东新区	徐正峰	河北沧州	杨　猛	江苏南京	刘沛然
黑龙江哈市	王苍鹏	云南昆明	金　君	江西上饶	陆啸天	山东即墨	史荣芳

黄金十二宫吊扣（共36名）

上海杨浦区	茅斗涛	广东广州	伍文浩	吉林长春	裴　钰
上海徐汇区	陈　波	天津大港区	李　涛	广东广州	刘端浩
辽宁沈阳	付洪涛	江苏杭州	周　聪	云南大理	赵江磊
北京东城区	柳　叶	云南昆明	朱　江	广西梧州	冼马帅
浙江宁波	庄卓钧	广东汕头	黄泽伟	北京朝阳区	孙嘉伟
北京朝阳区	李　威	河北唐山	王东龙	云南昆明	张金菁
内蒙古呼和浩特	刘汇涛	天津红桥区	李金宝	天津市	林怡星
青海西宁	葛　鹏	四川成都	陈智杰	广东韶关	甘永良
内蒙古呼和浩特	赵　伟	辽宁沈阳	哈　江	陕西西安	沈飞宇
上海闵行区	姚一帆	云南昆明	吴　锐	山东青岛	李德松
河北石家庄	杨　洋	河北秦皇岛	郝　斌	浙江宁波	邬世海
福建晋江	孙江淮	福建泉州	魏颖斌	广西河池	王门英

网王冰帝标贴（共32名）

北京昌平区	黄　煜	广东中山	陈芮琦	浙江杭州	胡方中	山东枣庄	赵冠南
辽宁沈阳	王　珏	广西梧州	梁洁萃	四川成都	罗鸿浩	江苏南京	李谷骏
江苏南京	杜　洋	江苏常熟	邵　莹	重庆沙坪坝区	刘子奇	上海闵行区	柏方华
北京宣武区	王　迪	北京朝阳区	马云超	湖南长沙	王　子	上海宝山区	赵　阳
广西柳州	卢　俊	江苏海宁	姚润波	上海广奥路	韦骏杰	湖北武汉	魏承智
辽宁大连	林课瓒	广东紫金	徐友环	吉林长春	付侯博	安徽合肥	张　鑫
江苏靖江	姚　炜	内蒙古包头	马　兰	北京海淀区	孙　然	江西南昌	章　可
广西都安	韦　典	广东汕头	黄以捷	广东珠海	曾振宁	湖南长沙	魏国锐

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期中奖！

摄影：郝远征

纯银电镀



银时计铝盒至尊豪华版

特制精美时尚红标铝盒罐装　每款均带纯银电镀检测标识



限量版
尊贵价：99元

邮购请注明：银时计至尊豪华版
VIP会员凭会员卡可享受折扣价



银时计铝盒进化版
已全部售完！！
请勿再汇款邮购

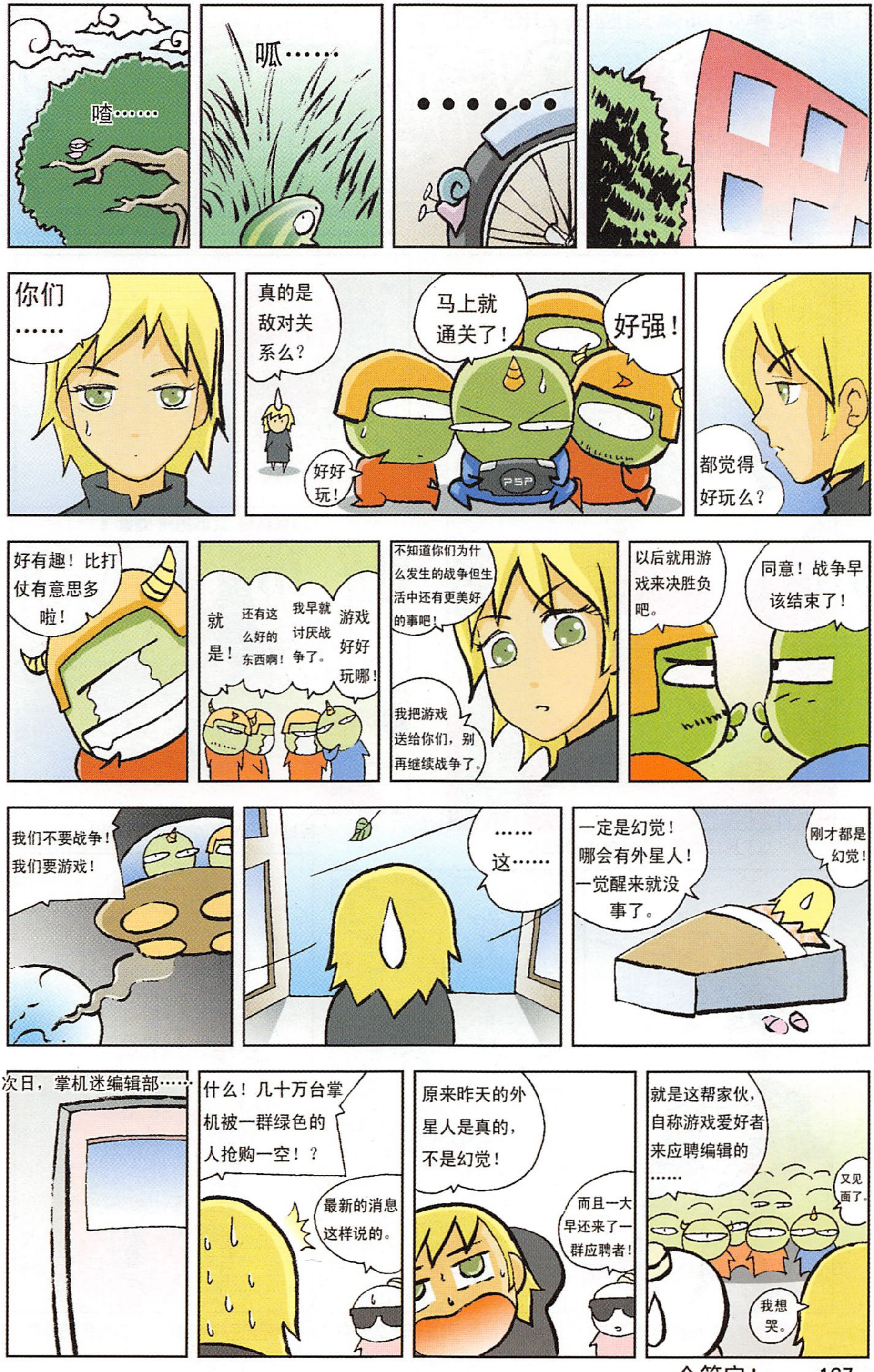
纯银电镀经国家权威检测机构认证
检测报告编号：610471467
检测依据：　QB/T 1131-1991 QB/T 1135-1991
检测结果：表面银覆盖层含银量：99.9% 表面银覆盖层厚度：0.57um

细节决定完美 | 史上最红的周边完美谢幕 | 创新造就实力

2004年，次世代推出国内第一款高档动漫周边“钢炼银时计”。一经面市，立即震惊大江南北。当然，不久，克隆的银时计铺天盖地跟风而来。细心的读者发现，虽然都是钢炼银时计，但细节却相去甚远：克隆银时计模具粗劣，表面电镀粗糙，有毛刺，用国产低档机芯冒充进口机芯，无内壳纪念日期和双表盘图案，铝盒变形扣不密，缺少防潮防震防尘保护。认证证书做的不伦不类……细节决定完美，细节就是做的更多一些，更好一些。在2005年新春之际，次世代最新推出完美细节的纯银电镀至尊版银时计和银时计铝盒进化版，为2004年这个最耀眼的周边明星划一个完美的终结句号，它的丰采将长久温暖每个动漫爱好者的心。

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180 邮费免取


Game Power
VOL.3 和平
华尧作品
原来你真是外星人。
嗯。
但是你为什么会在我的房间里？
我是密斯特星球上眼眼国的七星，因为飞船被敌对的单眼国击中而降落在地球，由于饥饿找东西吃而来到了你的房间里……
密斯特星……
寻找食物……
！
你是说你大老远从外星来我这里噌饭么！？
空！
这个东西……喔……
这…这个…简直……
太好玩了！
……
……
这是什么？好好玩！
游戏机啊！任天堂DS。
还有这个索尼的PSP也是。
哇噻！
哇！好刺激，还有触摸屏嘞！
这个是这么玩地……
发现目标了么？！
发现了，大佐！
追踪器表示在这里？
对！没错！
投降吧！七星！


喳……
呱……
●●●●●●●
你们……
真的是敌对关系么？
马上就通关了！
好强！
好好玩！
都觉得好玩么？
好有趣！比打仗有意思多啦！
就是！
还有这么好的东西啊！
我早就讨厌战争了。
游戏好好玩哪！
不知道你们为什么发生的战争但生活中还有更美好的事吧！
我把游戏送给你们，别再继续战争了。
以后就用游戏来决胜负吧。
同意！战争早该结束了！
我们不要战争！
我们要游戏！
……
这……
一定是幻觉！
哪会有外星人！
一觉醒来就没事了。
刚才都是幻觉！
次日，掌机迷编辑部……
什么！几十万台掌机被一群绿色的人抢购一空！？
最新的消息这样说的。
原来昨天的外星人是真的，不是幻觉！
而且一大早还来了一群应聘者！
就是这帮家伙，自称游戏爱好者来应聘编辑的……
又见面了。
我想哭。

全篇完！

展现掌机玩家绘画实力的天地——

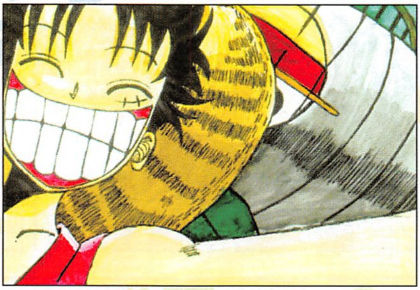
任性贴图区



↑魔法四季　山东潍坊 李双双



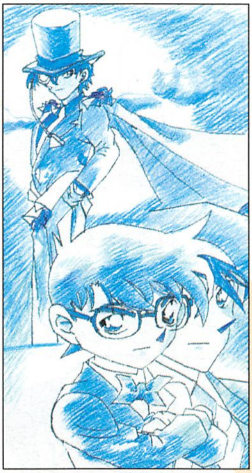
↑口袋妖怪　江苏扬州 刘雪飞



↑目标！海贼王　北京市 杨季川



↑天使怪盗　贵州贵阳 杨茗晟



↑名侦探柯南　河北邯郸 张佳文



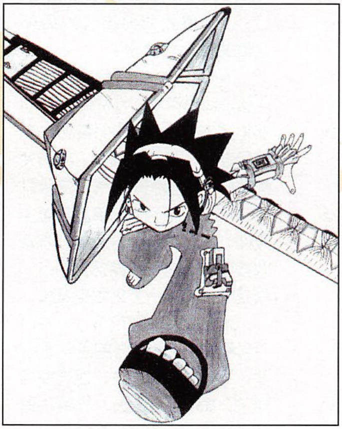
↑去哪能钓NDS呢？　广西贺州 阳运秋



←《月轮》内森与休 上海市 雪华



←高达SEED 湖北潜江 李坡



←通灵王 浙江台州 李丰亘

↓索尼克英雄 广东深圳 杨斯赫





←赛尔达 不可思议的帽子 上海市 杠芳

刊登了两期电子画稿以后，各位读者寄来的画稿又堆积了起来，一次拆封了很多来信，越看越高兴。从暗凌主持贴图区开始，一直有很多读者投来画稿支持图区，无论是刊登还是没有刊登的画稿，我都一直好好保管着，这些画稿也是任性贴图区和我们《掌机迷》在进步的标志。

上期的幸运读者是来自山东青岛的万菲，将有一份神秘小礼品寄给你！图区投稿请至：北京安外邮局75号信箱《电子天下掌机迷》任性贴图区收，邮编10001,电子画稿请发送到邮箱：PG@VGAME.CN

问答无双

责编/天意

游戏篇

Q 《口袋妖怪》中，觉醒力量应该怎么用，还有为什么给隆隆岩配反击，而不用"镜面反射"，它的四倍弱点不是属于特攻的吗？

觉醒力量按照个体值不同而变化威力和属性，在GBA上很难得到想要的个体值，所以放弃使用这个技能吧，这里需要说明的是，觉醒力量是可以用反击来返还的，哪怕这个觉醒力量的实际属性是特殊攻击。比如隆隆岩可以勉强挡下闪电鸟的水属性的觉醒力量，接下来就可以反击干掉对方。隆隆岩没有"镜面反射"这个技能吧，所以只能配反击。

nightwish

Q 玩《牧场物语 男生版》在经营到第4年的时候，4只鸡不知道为什么突然死亡，后来发现是随机出现的，它们根本没有生病或不高兴，而且好感度均为10颗心，这种死亡是否属于自然死亡，到底是什么原因？

鸡的寿命为3-5年，也就是说鸡在养了3年多的时候就有可能死亡，8过亲密度越高，寿命就相对越长，但是也长不到哪儿去……（4年也算是比较长的寿命了）所以，应该灵活运用S/L大法，在鸡死前卖出去。还有，买鸡不能一次买满，否则都赶到一起死就糟了。

牛和羊也是一样，只不过寿命是5-7年，狗和马是无限寿命。

qisiwole

Q 《口袋妖怪 火红/叶绿》中有哪些精灵有接力棒的特技？

这个实在是太多了，还是介绍一些常用的吧：五形态伊布、122号吸盘魔偶、291号忍者蝉、以及神兽251号雪拉比（以上均为全国图鉴的编号）。

KOFLOVER

Q 《圣魔光石》中飞马骑士转成飞龙骑士后还可以用三角攻击吗？

如果只有一匹飞马转职成了飞龙，那么在围住敌人以后，飞龙攻击的时候可以发动三角攻击，飞马攻击时不可以发动；如果有两只飞马转职成了飞龙，那么无法发动三角攻击。 DJ_lang

Q 《口袋妖怪》中3D龙要带什么东西进化？No.201抓齐后有什么用？

携带道具アップグレード通信交换后进化。No.201抓齐了一点用都没有。 nightwish

Q 《FE》中体格有什么作用？

步兵系：救出＝体格－1．骑兵系：男性：救出＝25－体格，女性：救出＝20－体格，体格小于武器重量时攻速＝速度－（武器重量－体格），体格的作用还是很大的。

gamersara

Q 如何不坐船到战斗公园，必须要用金手指吗？

第一次必须坐船去，以后可以使用飞天直接飞过去。

nightwish

Q 火红上第5号岛的火箭队基地门怎么打开？6号岛的天洞穴门上奇怪的符号是怎么回事？

按照剧情继续打下去，会发生宝石被抢夺的情节，这时候就可以回到火箭队基地，找他们要回宝石了。

6号岛的符号是盲文假名，意思就是让在这里使用01号秘传技"居合斩"，然后门就开了。

KOFLOVER

Q 如何进入7-9 グラナダ岩迹？

7-2 ルートMX127中的"绝对破坏主义者"和"暴风联合"这两场战斗中，不能让拿炸弹的ボンバーキッド放出BO技，而且必须有一场战斗是以S级评价最后杀掉ボンバーキッド。这样才能获得关键道具バクダン。然后在7-3 ゴリアテの岛的场景2，调查"龟裂"，再选择"丸い玉をつかう"才能进入。 加藤明浩

Q 《晓月圆舞曲》中尤里乌斯能否进入那扇冒黑气的门？

正常的游戏中是不能进入的，但是可以通过修改进入，进入混沌后也不会有BOSS。KKND

Q 《洛克人ZERO4》中隐藏模式如何出现？另外迷你游戏如何出现？

NORMAL模式打通后可以出现HARD模式，HARD模式中弱化了ZERO，不能用蓄力，不能用连斩，不能用妖精，所有关都是BOSS适合的天气，并且打败BOSS后得不到EX技。收集全零件，把所有妖精升满级打通游戏就可以出现究极模式，在这个模式中，妖精一上来就是满级。

迷你游戏得到方法：一共有7种迷你游戏，开启的条件分别是：不升级精灵通关，困难模式通关，S级评价通关，收集所有图鉴通关，不合成装备通关，一小时之内通关，打破其它六个迷你游戏的记录。 黑ZERO

Q 最近买了NDS，想买个赛车游戏，BOSS那里有两个，一个是山脊一个是沥青都市，不知道哪个更好些，请推荐下？

山脊的操作感比较好，但是甩尾太夸张了，转一圈都是很正常的，沥青都市甩尾方面控制的比较好，而且画面比山脊优秀，山脊的下屏是一个可以触摸的方向盘，平时基本不会去用。在游戏中的车辆，沥青都市中很多都是现实中的，山脊中的最后几辆车比较恶搞。再有就是沥青都市的

窦继显	点燃我们的第二支蜡烛，重新扬起心中的风帆，携手共创美好的明天。
读者资料	18岁，男，475000，河南开封迎宾路（原防疫站家属院内）二单元301室，兴趣：广泛

系统比较丰富，山脊在这点比较欠缺。联机方面，山脊支持一卡多人，沥青都市必须多卡。KKND

硬件篇

Q 最近我买了一盘WISE CARD 128M烧录卡，但要到老板那里去烧，但他说不能烧合卡，没有软件。我问一下，需要什么软件，在自己家烧的话需要什么，怎么烧合卡？另外，听说火线烧录卡不怎么好，为什么？

能不能烧合卡就要看卡带的版本了，从你的描述看应该属于老版的智慧宝盒卡，它在硬件上并不支持合卡，所以就只能玩单个游戏。至于你想在家里烧游戏的话就可以购买原装的智慧宝盒烧卡器，但是该设备体积太大，功能又少，所以并不推荐，可以尝试使用火线烧卡器，它的兼容性不错，支持许多第三方的卡， 你软件使用也很方便。至于火线烧录卡，这就是见仁见智了，我个人觉得它完全对得起它的价格。

Q 我最近打算购入一台PSP，但有个问题不明白，是不是刚买来的记忆棒或是拆下又装上的记忆棒都需要格式化？

建议刚买来的记忆棒都进行一次格式化，这样才会产生一些PSP专用的文件夹，比如MUSIC以及PHOTO等， 而拆下又装上的记忆棒就不需要格式化了，否则里面的东西就会丢失。

Q 朋友要买一台GBA或SP。不知道买哪个好，GBA虽然很暗，好像可以单买到增加GBA亮度 的周边，哪种比 较好？还有，现在买翻新机合算吗？

目前市面上基本上已经没有全新GBA了，如果真要买那肯定是翻新GBA，我个人推荐购买行货GBASP，因为它使用起来确实要方便得多，而GBA虽然有背光灯等周边，但是购买这些之后与GBASP的价格相差无几，所以还是购买GBASP吧。至于翻新机的价格，现在很乱，我建议你购买玩家出售的二手机。

Q 我买的EZ2 256的烧录，有以下问题：在玩一些游戏时经常存不上档，比如《高级战争1+2》，而且我的卡烧《王国之心》的时候一直提示卡带已满，我没烧别的游戏，但是下面显示的是254M，我是不是被骗了？最后一个问题就是有时显示没有卡带，这是为什么。

有些游戏的存档格式不一样，所以才出现存不上档的问题，需要打SRAM存档补丁来解决这个问题；你没被骗，在EZ烧录程序的系统设置中，有个使用SMS的选项，SMS是利用卡带中2M的空间可以备份存档，和GBA的记忆棒功能差不多，把SMS功能取消就可以了；显示没有卡带最有可能的就是卡带没插好，如果不是这个原因，可以去EZ的网站上下载最新的驱动来解决。

Q 我最近打算买个NDS，不知价钱多少，另外NDS可以看电影、听MP3吗？NDS是否会掉色？

NDS现在的价格在1100左右，看电影和听MP3就要像GBA那样，用烧录卡或电影卡。NDS不会掉色，只要不是硬性的摩擦是没问题的。

Q 刚入手一个PSP，想问一下32M的记忆棒是否够用？如果用PSP看电影的话应该用什么软件。

如果家里有电脑，只是用记忆棒存档的话32M的是够用的，可以把存档备份到电脑里。如果是听MP3或是看电影的话32M不够用，就要用大容量的了。看电影的话需要转换格式，要用《转换君》这个软件。

Q 我在用模拟器玩《摇摆大金刚》时，总是出现抓的位置很奇怪的现象，用烧录就没有这种现象，不知道是为什么，有没有解决办法？另外，现在哪种烧录卡可以烧GBC游戏？

用模拟器玩《摇摆大金刚》需要用模拟器的BIOS，使用方法：在选项中的模拟设置里先选择BIOS，然后再选使用BIOS，关掉模拟器再读游戏就可以了。烧录卡就不存在这样的问题。烧录GB/CBC游戏前要先转换格式，目前转换软件GOOMBA还不能完美支持GBC，只能支持GB。EZ的烧录程序中也内置了这个软件。

硬件篇解答/窗外不归的云

包打听

问 GBA《FIFA2004》的联赛模式中，有几个灰色无法选择的联赛：AMERICAS CLUB、CHAMPIONSHIP、INTERNATION CUP和LADDER TOURNAMENT。要怎样才能选择这些联赛呢？是不是需要什么特殊条件？另外，《FIFA2004》有什么别的隐藏队伍或秘技吗？

问 《火炎纹章 封印之剑》中女剑士菲尔如何加入？是否要进入B路线？如何将瓢娘换成诗人？是否与路线有关，还是与通关次数有关？

问 我上个月刚入手256的CF卡一张，下载的《机战》OG2无法运行，请问有什么解决方法？CF卡能否运行GB、GBC游戏？CF卡烧游戏、MP3很快，但是烧影像很慢到底是为什么？烧进去的FC游戏为什么没办法存档？

戴雨辰	自从无意间买下第二期《掌机迷》后，我就已经成为了一名名副其实的"掌机迷"，她给我带来的是快乐，是享受。
读者资料	17岁，男，650032，云南昆明五华区东风路瓦仓南路143号云南新闻图片社，兴趣：GBA、篮球、绘画

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.30　　责编/天意

《洛克人ZERO4》HARD难度全BOSS无伤

挑战/讲解：明浩

本次的挑战条件为HARD难度下的全BOSS无伤。在HARD难度下，ZERO不存在连斩、妖精和EX技，所以就只能靠手上的武器进行一下下的攻击，而这里笔者又自行将身体配件也进行了封印，所以挑战还是很有难度的。

下面就来分析一下各个BOSS。

サブデザート・コア：整个游戏第一个BOSS，攻击方式十分单调，毫无难度，BOSS的攻击都是有前兆的，放蓝色激光时可以趁间隔砍一刀。挑战难度：★☆☆☆☆

カルネージ・フォース0：除了血多一点外，没有其他的优点。站在最上面平台的边缘可以避开导弹，还可以趁机攻击。速度过慢是他致命的弱点。挑战难度：★☆☆☆☆

ミノ・マグナクス（磁牛）：很有难度的一个BOSS。HARD难度中，他攻击频率明显增加，前冲抓和强磁力吸引的出现几率大幅度增加。如果离他太近的话，这两招是无法回避的！而当BOSS飞到屏幕中央准备四分五裂的时候，一定要冲到他的下方

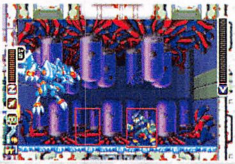


才能进行回避，然后再冲到版边。与他作战时要保持一定距离，稳扎稳打才是取胜之道。挑战难度：★★★★☆

テック・クラーケン（乌贼）：由于水中ZERO的行动会变慢，所以躲避会反弹的光线时要有一定的提前量。看到BOSS要放镖就可以向斜后方跳起回避。BOOS从浓雾钻出来时要注意当心被撞到，可以提前高跳把BOSS引到空中。挑战难度：★★★☆☆

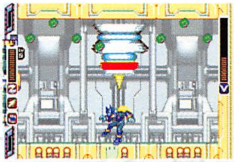
ペガソルタ・エクレール（飞马）：方法得当的话可以说是最简单的BOSS。玩家只要站在他的正下方偏后一点，他就死都打不到你，必杀的回避也十分简单，唯一需要注意的就是有时候不要跳得过高，有可能会撞上他放出来的光剑。他放必杀时就站在中央的台子上，是电就准备冲刺回





避，是突进技就跳到前方的台子上。挑战难度：★★★☆☆

フェンリー・ルナエッジ（冰狼）：绝对是本次挑战中的最大难点！冰狼的攻击方式多样，每种都要不同的走位才能回避，而地面的冰又加大了精准移动的难度。更加恐怖的是他那招前冲突刺，出招极快且完全没有任何前兆！想成功，只有与其保持一定距离，看他跳起时立刻走到安全位置，如果发现不是三连扑，立刻回跳爬墙。一定要牢记左右两个回避三连扑的安全地带并且能够适应冰面快速准确的到达安全位置。因为没有二段跳，所以回避冰刃的时候也要格外地小心。挑战难度：★★★★★



プープラ・コカペトリ（鸡眼贤蛇）：看似简单但绝对不能小看。与他近身可以无视其羽毛攻击，但是石化光线的出招又十分快。更加麻烦的是他的必杀，如果运气不好，安全位置离得太远的话，是无法回避的。对于无伤的限制，这无非是个打击。挑战难度：★★★☆☆

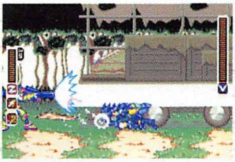
ソル・ティターニャン（沙蝶）：难度不高，如果破坏了几个装置的话（任务需要），那上面的百分比数字会增加得很慢。注意打她安放的炸弹时不要站在沙子中太长时间就好了。尽量呆在她的下方，随时回避她的喷火攻击。挑战难度：★★★☆☆

ノービル・マンドラゴ（植物）：BOSS放的种子可以用手拔掉，不然会很碍事。再出旋转攻击前BOSS会说一句台词，可以靠这个来判断并躲避。而HARD难度的BOSS还会疯狂地利用光合作用进行自我回复，不注意可能补得比你打的都快。速战速绝，尽量避免被种子逼入死角的境地。

ヒート・ゲンブレム（火龟）：BOSS回避后是会向前移动进的，注意保持距离。攻击方式中火焰放射需要找空当来躲开，并且发这招前会张开双臂。必杀只要绕着他转圈就可以回避了，而且他转一圈的

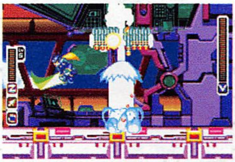
吴少鹏	希望《掌机迷》能办得更好，我是从她一周岁开始买的，经历一年，《掌机迷》的变化确实很大，这都有赖于众小编的努力。
读者资料	17岁，男，515100，广东汕头潮阳区棉城东门杉铺巷2号，兴趣：看书、游戏

时候你能攻击两下。挑战难度：★★★☆☆



クラフト（克劳德）：8神将队长，击败4个BOSS后出现，实力强劲。与他对战很靠技巧。注意看他的动作，下蹲、举枪、跳跃、突刺……由动作来决定自己的行动。保持刚好剑能打到他的距离，这样可以增加玩家的反应时间。击毁实弹类武器的时候要当心，碰到爆炸的余波也是会伤血的。掌握好回避镭射光的时间感，且绝对不能站在距离他半个屏幕远的地方，这样很容易被他瞬移后撞到而受伤。熟练之后会觉得打他十分简单。挑战难度：★★★★☆

ヘル・ザ・ジャイアント：击败克劳德1后出现。攻击方式单调，只要注意别被天上掉下的石头砸到就好。挑战难度：★★☆☆☆



クラフト（克劳德）：击败8个BOSS后出现，速度加快，增加了一招。一旦在空中放导弹时，站在版边，不断跳起斩落他发出的飞弹，也是攻击他的好机会。其他攻击方式基本一样。挑战难度：★★★★☆

ランダム・バンダム（防卫机器）：背景的菱形方块攻击可以全部打掉，而BOSS本体比较有威胁的就是上中下共6次的光弹发射，要利用墙壁进行回避。挑战难度：★★☆☆☆



サイボール（光球）：当心别掉下去，需要一定的操作技巧。到处都是攻击他的机会，稳住了打，只要不碰到本体就不会费血。挑战难度：★★★☆☆

八神将：ROCKMAN的传统了，最终BOSS前要打一遍全BOSS。唯一需要注意的就是沙蝶那里的数字增加的很快，其他没什么不同，就不做介绍了。





バイル（最终BOSS第一形态）：如果说没有那个华丽的ZERO3全BOSS召唤技（拜鲁8判官），那他实在是弱的可以。也不知道是幸运还是不幸，本人的挑战中他并未放出该梦幻般的攻击，回避石头的攻击只要从内向外走即可。挑战难度：★★★★☆

バイル（最终BOSS第二形态）：120秒的时限和那讨厌的护臂是困扰许多玩家的地方。其实BOSS的每次行动都可以让玩家攻击好几次，不过极其考验操作的精准度，差之毫厘都会失败。时间是绝对够用的。注意他的蓄力方式：普通黄色蓄力为三光弹发射，可以用剑打掉（最多能进行2次攻击）；上前黄色蓄力为镭射光照射，需要提前进行起跳才能来得及在之前进行一次攻击，降下后需冲刺进行回避。之后要立刻挂到他的角的尖端处才可回避下面的攻击；蓝色蓄力为发射蓝色霰弹球。可以穿插着进行几次攻击。（这里最多可以进行3次攻击）当他放那个绿色的捕捉目标时，是攻击的最好机会。但是一定要注意，宁可少打几下也别被捕捉到，否则就会白白浪费很多时间。运气好点的话，这里一般可以攻击6-7次。上面说的最多攻击次数可都是在无伤的前提下的哦。挑战难度：挑战难度：★★★★★



《马里奥64 DS》找通缉犯高分

挑战/讲解：MAGGIE熊

记录保持者：MAGGIE熊　　成绩：1234

这个游戏可以说只要入了门就永远不会死了，除非自杀。我觉得瓦里奥、马里奥、耀西都比路易好找。如果是静态画面，非路易的情况下，就先大致扫一遍，然后再逐行扫描，一般很容易就能找到了，是路易的话，就要非常非常仔细看，还是一行一行地找，一般都是通过眼睛找到，要记住路易的眼睛是比较细长的，角落也不要放过；如果是动态画面，就要一直在屏幕各处看，不要死盯一个地方，要到四处看，因为有的时候要找的会被其他挡住，而头像的运动是很规律的，所以一次被挡下次就会出现。剩余时间最好是控制在30秒以上。玩到这个分费了我1个半小时，有耐心的朋友继续挑战吧。



孔亮　乔丹因为有了篮球才辉煌,而篮球也因为有了乔丹才精彩；玩家因为有了《掌机迷》而骄傲,《掌机迷》也因为有了玩家而努力。
读者资料　16岁，男，066000，河北秦皇岛第五中学高一1班，兴趣：游戏、运动



文/nakazawa
责编/暗凌



女生游戏GO

我爱泰迪熊

发售日:2002年4月19日　厂商:MTO



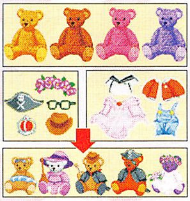




说到MTO公司,还真是与女性游戏有着不少渊源,其大部分掌机游戏都是面向女性的,比如现在要介绍的这款《我爱泰迪熊》,同样作为模拟养成类游戏,当厌倦了经营繁杂的牧场和学校,亦或是习惯了养成猫咪和小狗之后,倒不妨来试试这款亲自动手制作泰迪熊的游戏。

喜欢小动物是女生们的天性,而泰迪熊这样有名的玩偶,相信女生们对它的喜爱程度不亚于真实的宠物,而且不少人在童年时都还拥有过这样的玩偶吧。泰迪熊的历史已百年有余,最初在1902年由当时曾匿名为Teddy的美国总统所命名,因此MTO公司也选择在2002年泰迪熊诞生100周年的纪念日推出这款以制作泰迪熊为主的游戏。

以制作泰迪熊玩偶来立意,这算是本作的一大创意,毕竟大多数人在现实中都不太可能有亲手制作自己理想玩偶的机会,而本作中就准备了各种用于制作玩具熊的素材,让玩家通过类似RPG游戏冒险的形式(整体上来说有点模仿《牧场物语》的味道)来寻找和搜集素材,将不同的素材进行搭配会得到不同的泰迪熊,据称全部共有超过5亿种的组合让玩家自己来DIY,而它将与作为主角的玩家一同去冒险。此外也还需要去完成一些特定的事件任务来获得稀有的素材,一些世界知名的珍贵泰迪熊也被收录于其中,更有意思的是游戏中还加入了现实中日本最为有名的伊豆、箱根和那须这三家泰迪熊博物馆,当然也就可以从里面找到一些贵重的东西啦。游戏的世界设定就是主角所居住的村庄,在村中不停地去搜集素材且不停地来制作新的泰迪熊,而各自DIY出来的作品也可以通过联机来向朋友们炫耀,让人充分享受创作和成就之感,故本游戏的乐趣也正在于此。



本作游戏画面和设定都相当精美,超可爱的风格绝对符合女孩子们的口味,玩家扮演的主角美茵是位性格和善开朗的女孩,与奶奶居住在森林的小村落中,在喜欢制作泰迪熊的好友米莎的影响下,美茵也决心要亲手做出自己喜欢并且更好的泰迪熊来与米莎比试,但对于具体的制作,美茵却一无所知,所幸在奶奶那里学到了一些相关知识和技巧。游戏中登场的角色除了要与主角竞争制作泰迪熊的米莎外,还有同样也不会制作但却是个泰迪熊迷的Tifa和喜欢搜集泰迪熊并爱管闲事的小魔女艾丽斯。



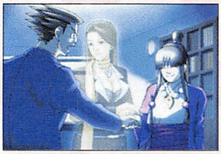
王晶	希望在以后的日子里,伴随着所有喜欢《掌机迷》的朋友一起成长,朋友们会一如既往地支持《掌机迷》。
读者资料	23岁,女,150076,黑龙江哈尔滨市道里区河江街40号3-1门,兴趣:听歌、上网

逆转裁判

以法庭战斗为主的高人气AVG大作《逆转裁判》系列，以精彩起伏的剧情和生动鲜明的人物形象在掌机游戏界急速走红，自2001年逆转系列诞生以来，不仅在日本获得了不少女玩家们的拥戴，在大陆和港台地区同样也受到了众多女FANS们的追捧，在系列三作全汉化的今天，相信还会有更多的女性玩家会喜欢上这个极具内涵的系列。

…… 逆转裁判1 ……

发售日：2001年10月12日　厂商：CAPCOM





作为系列第一作以及GBA上不多的原创游戏之一，《逆转裁判》在初登场时就已受到各方的广泛关注，这不仅由于其挂名的制作总指挥是大名鼎鼎的三上真司，还得益于这种别致独特的以法庭辩论为主的游戏类型。游戏的高素质无须在此多做赞美，其黄金殿堂作品的身份就足以说明一切，这里当然要着重强调其女性向方面的问题。逆转的卖点就在于剧情、推理辩论和人物，基本的游戏形式也是最简单的文字类AVG，没有操作性可言，对于女玩家们来说就不存在所谓苦手的困扰，在语言环境允许的情况下，开动脑筋找出文字中的破绽进行推理辩论和品味剧情是最大的乐趣，这对于耐性极好的女孩们来说当然没有问题。逆转的成功除了来自于巧舟那绝赞的剧本外，同样也要叹服岩元的人设，正是巧舟的思想和岩元的外形，才塑造了这么多活灵活现的角色。逆转的主要出场人物基本上是男性居多，并且都个性鲜明，所以其受到女玩家们的过分关注也就不足为奇了，在《逆转1》中的两位主要男性角色成步堂龙一和御剑怜侍也正是在此之后成为众多MM茶余饭后谈论的话题。成步堂作为主角，并且还是菜鸟级别的新手律师，乍一看上去确实没有什么吸引人的地方，他最大的魅力恐怕就是那坚持不懈舍身取义的秉性，别人不敢去做的事他敢接手，其实这样有内在且务实的人是比较受女生们的喜欢，尽管这个人偶尔会犯弱……至于另一位人物御剑则更多地受到小女生们的宠爱，这样集英俊、才华和地位于一身的美型男子也确实招人喜爱，其风头甚至还盖过了作为主角的成步堂。其实更多的女生们对于逆转都是以艺术作品而非游戏的眼光在看待，所以也推荐给其他仍还未接触这个系列的女玩家们去品味。

…… 逆转裁判2 ……

发售日：2002年10月18日　厂商：CAPCOM



在前作推出并大受好评的一年后，《逆转裁判2》带着白金殿堂的荣耀闪亮登场，剧情在前作的基础上继续深化并逐渐联系起来了，系统上也加入了更加刺激的心锁设定。而且还有一个比较特别的变化就是加入了更多的女性角色，若说前作的女性除了死去的千寻和助手真宵还都只是如同被害者之类的陪衬角色的话，那么本作则是批量的涌现重量级的女性新人，并且都还与整个系列的中心主线有着莫大的联系，再加上御剑的离开，男性阵营的力量明显减少，逐渐开始占主导的女性角色们加大了游戏中人的女人味。这之中包括女警须须木真子、真宵堂妹绫里春美与其母贵美子、同样也是天才检察官的狩魔冥、华宫雾绪和叶中姐妹等人的登场，而且她们都在各案件中扮演着相当重要的角色，除了辩护律师外几乎各职业和身份都有她们的身影，让人们看到了游戏的世界观仿佛在逐渐趋于女权化。要说到男性角色的亮点，除了那个老实的成步堂外也只有那个标准烂人王都楼和邪恶的大叔狩魔豪了，倒是这个王都楼值得一提，虽然人品很差，但不少女玩家们还很喜欢他这样的坏人。

…… 逆转裁判3 ……

发售日：2004年1月23日　厂商：CAPCOM

在《逆转2》发售一年半后，系列第三作也同样携着白金殿堂的光环登场了，系统上几乎未作更改，与前作完全相同。不过本作中的女性要素更为加强了，前面提到唯一还没有被占据的辩护律师的角色位置，也因为时光倒转千寻老师的隆重回归而被填补了，再加上真宵及也做了半个助手角色的春美、华宫与须须木的再登场，美柳姐妹和绫里舞子的出现等，整个逆转被推向了母系社会绫里家族的斗争高潮中，绫里家族的女性们几乎抢走了全部的亮点，尤其是千寻三战千奈美这样经典的女人之间的较量。不过在本作中新加入的魅力人物神乃木庄龙，也即后来的戈多检察官，又是继御剑后的另一位受到众多少女们超热追捧的男性，他的男人味和气质几乎很难让MM们对其免疫，再加上御剑在最后时刻的回归，逆转系列之所以能赢得那么多女性朋友的芳心，很大程度上都是因为逆转3近乎完美的华丽表现。





文/绫小路义行　责编/雪人

平成王子浪漫谭

雪人：这次的标题为何如此像古装剧呢？

绫小路：雪人君，我上次从读者回函中发现大家都很不愿意让你做跟我讨论标题这种毫无意义的事情耶……

雪人：-_-# 不要以为有读者给你撑腰，我就不敢动你！你当我不知道这是在剽窃《浪客剑心》的副标题吗？！

绫小路：雪是杀人的凶器，雪人是杀人的伎俩，无论多么美丽的借口，也掩盖不了这个事实……

雪人：-_-b 都是些什么乱七八糟的！

问：当年天下无敌不可一世的超级枭雄志志雄真实是怎么被打败的？

答：当然是被帅气美型无人可挡的刽子手拔刀齐绯村剑心以一招天翔龙闪击败的啊！

错！正确答案是被外旋发球瞬间秒杀的——而且是"拔刀斋"不是"拔刀齐"！你这废柴！

问：当年号称圣域最强男人企图杀死女神统治大地的邪恶教皇撒加是怎么被打败的？

答：当然是被人称百战不死小金刚的"五小强"之一的星矢以天马彗星拳击败的啊！

又错！正确答案是被抽击球B一招定输赢的！

问：当年皇昴流与星史郎生死决斗时究竟是使用什么招式将二人屏蔽起来不受外界干扰的？

答：当然是除非施法者自行撤除或者被打败否则不会消失的坚固结界啊！

再错！正确答案是被手冢领域吞噬天地的！

"……你确定这文章的标题真的不叫《明治剑客浪漫谭》？""唬，现在是平成纪年！你这历史学不好的白痴！"

网球王子们的最终华丽演出就此落下帷幕……



其实已经没有什么过多的笔墨可以用来形容这群初中男生了——明明是初中的年纪，却发育得跟大学生一样，这本来就是让人极度无语的诡异事件。"恭喜你！可以提前看到越前龙马三十岁时候的样子了！""……拖出去活埋在越前家的大树下当花肥！"

或许只要顶着"王子"的头衔名号，便拥有着可以让其他男生羡慕到要把牙根嚼烂的特权。从童话时代"公主睡着了等着你来吻"的欠揍开始，凡是叫"王子"的，不是看谁不顺眼就抽出宝剑"代表月亮消灭你们"，就是要"三宫六院云飘飘，那边还有村姑对我笑"（雪人：绫小路的作诗功力明

王贤达	孩子的最爱便是游戏，我们虽已过完童年，但希望人人都能保留一份童真，在游戏的海洋中收获快乐！
读者资料	18岁，男，224001，江苏省盐城市剧场路集仙巷35号，兴趣：GAME、SPORTS

显比我弱……），再不济也有着诸如波斯王子这般可以肆无忌惮砍人到手软的典范——所谓的“天理”和“常识”，在王子大人的面前都是不管用的。

说是“传奇”也好，这传奇也着实热闹了许多年（屠龙裁决大量出售！批零兼营！）；说是“奇迹”也好，这奇迹却在大大小小的赛事上发生了无数次（39区1服350级骑士号，给价就卖！）；说是“希望”也好，这希望倒一次次地在万千FANS的心中不断燃起（无须在线时间3000天即可获得情侣装的方法低价公开啦！）——如此的精彩纷呈，让人不拜都难！（雪人：你以为你假公济私偷梁换柱地在这里做网游交易，我会放过你吗？！）

如今，这部大大长篇的《网球王子》终于在178话宣告完结，给了追着漫画却总也死不休的FANS一个暂时缓解烦躁心情的安慰，给了眼看着收视率缓慢下降心里干着急的动画厂商一个鸣金收兵的理由，也给了追着看长篇看到快吐血的绫小路可以安心瞑目闭眼……去睡觉的机会（雪人：刚想拍掌称快，原来你小子只是去睡觉而已啊！）。无论与漫画的情节已经脱离了多少，就像完全驴头不对马嘴的《封神演义》以及结局全被改写的《钢之炼金术师》一般，其实动画版本身就是一个独立而完整的存在。

所以当看到《水果篮子》里的慊人陡然穿起裙子扮女人（“人妖呀——”“MR.2的哥哥呀——”“……”），或者眼见到碇真嗣还在那边不厌其烦地偷看绫波洗澡的时候，都不用表现出过多的惊讶，因为动画与漫画完全是不同的两个概念，至少西村纯二还知道在《封神演义》的原作栏里写上藤崎龙的名字就已经谢天谢地了！

据可靠消息透露，许斐刚连续三年的收入都排在日本漫画家的前三位，这无形中招人恨地透露出了《网球王子》的巨额商业利润，也使得原本默默无名的许斐刚终于摆脱了当年的阴影（“许斐刚是谁啊？这名字听起来好讨厌哦！”“大概是许仙的弟弟吧？”“你确定不是他孙子吗？”），一举成为动漫界炙手可热的当红作者（“许汉文又是谁啊？这名字听起来好土气哦！”“大概是许斐刚的哥哥吧？”“……”）。虽然不甘心，但《网球王子》就是红得一发不可收拾，连带着体育用品店里的天价网球拍也成了抢手货，一时间街头小巷纷纷出现的大伯大妈抡着WILSON H2打羽毛球也都成了一种时尚（好…好奢侈…）。尽管漫画里新出现的对手“金太郎”总可疑地几乎要让人非得把越前龙马的身世来历调查清楚不可（“很久很久以前，有一对老夫妻从河里拣到了一只桃子，从桃子里蹦出一个小男孩，于是他们给他起名叫做‘越前龙马’……”“唬，你蒙谁呢？！”），不过动画完全能够自圆其说的圆满大结局还是很能让FANS感到满意的（手冢大人笑了耶！）。

即使要结束，也要华丽地退场，这才是王子们惯有的风格。在TV版闹得人心惶惶地即将完结的时候，剧场版《网球王子》的出现，无疑是欲盖弥彰地显露出了厂商榨干一切剩余价值的资本家心态。既然是动画类型中制作最为精细的剧场版，自然这排场也要够大够豪华才行：兄弟俩的宿命对决！（呃……想到了某犬与某杀的暧昧不清）海上游轮的惊天阴谋！（这个……过于不厚道地显山露水了一点点）王子们的健美泳装亮相！（这厂商究竟打的什么念头！）当越前龙马一脸别人欠他五块八毛九的表情举着球拍大叫“事情的真相只有一个”的时候——你还敢说这部电影的名字不叫《名侦探龙马—水平线上的阴谋》？！你还敢说龙马的老爸不叫工藤南次郎？！你还敢说越前龙牙不是上一届新加坡先生选拔赛的冠军获得者？！（口水咕咚）

樱吹雪彦吕在刚听到的时候的确夹带着些许小不正经的浪漫：粉色的樱花瓣飞舞中，一袭白衣的少年手持玉箫伫立在小河边，周围满是朦胧梦幻的肥皂泡泡……然而现实的残酷总是要粉碎掉少女们小心翼翼架构起来的天真幻想。当一脸络腮胡子的欧吉桑出现在所有人面前的时候，周围此起彼伏响起的碎裂声不仅是昂贵的玻璃酒杯，还有一片片鲜血淋漓的少女芳心：“这个一定是隔壁大清早总爱出门遛鸟的王大伯……”“……认命吧！那就是樱吹雪彦吕！”“骗子！5555…”好在男人可以不帅，但不可以没钱，樱吹雪老伯的资产用“亿万”都不足以形容其真正的富有程度，于是这电影的主题再一次变质：“老伯身上有没有五个以上的器官有问题”和“老伯是否有年轻英俊未婚而且不喜欢男人



张君	初三是一个没有游戏的生活，真是苦恼！不过，有《掌机迷》陪伴着我度过初三也就够了。
读者资料	16岁，男，200336，上海市长宁区天山路薛家库23号，兴趣：上网、掌机

的儿子"就成了《网球王子》首部剧场版最扣人心弦的重大悬念了。（绫小路：制作人的思想真不是一般的猥琐！雪人：更猥琐的是你绫小路才对吧?！）

青学网球社的队员们收到了来自樱吹雪彦吕的邀请信，而本次故事的舞台则被搬到了航行在太平洋之上的巨大豪华游轮——可以搭载网球场与游泳池的游轮，令绫小路自卑地想起了每月还款两千要还二十年贷款的小房子……以前是知道菊丸家很有钱，不过相比起樱吹雪的阔绰，菊丸就是在球场上跳体操舞加晴空霹雳转身跳到死，也不会有这等的排场。



随后出现的越前龙牙也算是商家绞尽脑汁才请来推动剧情发展的托——顶着"越前龙马是小帅哥，那他的哥哥一定是大帅哥"的光辉头衔，继承着"据说拥有超过南次郎的伟大天赋"的神奇血统，再被赋予一段"他的儿时经历很传奇"的玄幻身世，这男子想不赢得女生的尖叫都很难："龙牙限量版内裤大拍卖！打球时穿过的哦！不经冷藏，绝不添加防腐剂，保证新鲜！""老板，我包圆了！""另有河村牌针织衫，八八折优惠大酬宾，来两件？""……老板您自个留着吧！"

这个龙牙大概是连作者本人都没想过的角色，那边厢TV动画都178集了一直强调着龙马的单亲身份，这边厢事先连招呼也不打一声地陡然蹦出一个亲生哥哥，难怪观众会对南次郎的不检点生活有着莫名的猜测了。好在任何不利的传闻在"帅哥"这两个光芒万丈的大字面前都会瑟缩成不值一提的渺小灰尘，君不见凡是私生子之类的角色，即使再苦再穷，只要落得好长相便一定有着出人头地的一天（再次拜一拜经典港剧《义不容情》）；君不见凡是纨绔子弟富家阔少，即使再有钱再显赫，只要面庞不够俊俏便一定会被无情地贬为调戏良家妇女然后被主角暴打一通的NPC；君不见绫小路义行虽然在雪人的无情欺压下每月辛勤地赶稿，但看在绫小路俊美无比的脸庞比雪人更养眼的份上，一定会有翻身狸猫把歌唱将雪人踩在脚下的一天！（雪人：笨狸猫！想骑在我头上？！扣你这个月的稿费！绫小路：以权谋私的人是卑鄙的！）越前龙牙正是凭借着自己出色无比的外表和绝对了得的身手，轻而易举地瓦解了少女们的心房："凡是我们家龙马的敌人就一定要死！……呃，龙牙的敌人也绝不放过！"至于那段不知是哪位"天才"编剧捏造出来的童年回忆，更是满把的俗套和满眼的模糊，从树上摘下的橘子可以当网球打已经足够胡扯了（爆浆撒X橘丸？？），龙牙想都不想地直接啃上一口——喂喂，当观众是白痴那？！橘子是要剥皮才吃的好不好？怎么可能咬起来有如国光苹果般的清脆？！（又浮想联翩地想到了手冢大人的英姿…）剧末兄弟二人宿命般对决的那场比赛，火光啦泪光啦霞光啦都完全比不上龙牙大人的邪笑和龙马小弟的眼神——青学其他成员的风头几乎全被这兄弟俩抢得一干二净，观众们更担心的是这有如AK-47子弹一般四处飞射的网球会不会伤到两位大人的脸颊："啊啊！刚才球擦着龙牙的嘴角飞过去了！好可怕！""呀呀！网球冲着龙马的脸飞去了！不要呀！"由此可见，网球是项很容易毁容和危及到人身安全的体育运动，请各位小朋友在家长的指导下学习网球……

如果嫌单是请出龙牙还不够商业气息浓重的话，那么"网球队员惊破豪商大阴谋！生死一线的海上重大危机"的广告语就十成十地将《名侦探柯南》羞辱得无地自容。不但同样选择以大海和巨轮为舞台，连档期都抢在柯南第九部剧场版之前，这跳槽越轨抢生意的心理昭然若揭；至于菊丸一次次在球场上扭动腰肢回旋后空翻，则毫不含糊地想气死小鹿纯子逼走浅仓南；桃城武一蹦八丈高的灌篮强击又显然有抹杀仙道流川的嫌疑（可惜没有仙流的潇洒倜傥，也是造成桃城武人气始终不高的重要原因…）——这名叫许斐刚的小子，必然有着企图称霸运动漫画界的野心！"啊啊……大石秀一郎的攀月截击又出现高尔夫球的架势了！""呀呀……刚才不二大人的巨熊回球根本就是倒挂金勾一脚入门的完美重现嘛！""网球……真的应该是这样打的吗？那我这几年崇拜费德勒岂不是很盲目？""……"

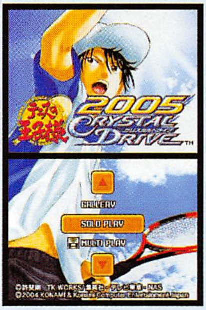
到了TV动画的最终话里，越前龙马在连番战斗中终于获得了极大的成长，万众瞩目中成为了"日本第一的中学生"（这名号耳熟得让人想流泪啊…）。但他始终没有能摆脱心中久久挥之不去的阴影，直到在前往国外参加比赛的时候他才明白过来，那个他前进中最大的羁绊并不是自己的父亲南次郎，而是他始终无法战胜的学长手冢国光——好了，手冢X不二的组合就此解散，手冢X龙马才是新世纪同人搭配的王道啊！（雪人：下个月的稿费也一并提前扣了吧……）直到剧情发展至龙马与手冢真正开始对决，《网球王子》的最后高潮终于被引带出来，而这网球技术的夸张荒诞也再一次达到了前所未有的顶峰。龙马的一发球便是天上天下唯我独尊的霹雳雷光无极闪电，手冢一回球便是划破乾坤举世无

于洋	虽然我没有掌机，但我拥有《掌机迷》给我带来无限趣味。
读者资料	20岁，男，265713，山东省龙口市徐福镇孙家村18号，兴趣：游戏、动漫

双混沌初开的道威无极荒霸震撼——这不是布袋戏般的三流解说，而是实实在在的现场转播，在一番互相燃烧小宇宙和龟派气功波大比拼之后，越前一页书与手冢素还真紧紧抱在一起，升仙了呀！（泪泪泪……）

虽然丝毫不理解龙马身后的雅典娜神像与手冢脚下的银河系星云是怎么回事，但再夸张再无厘头也好，《网球王子》的漫长旅程竟真的伴随着这两人放下球拍而画下了句号。接下来的时间便是越前龙马的个人COSPLAY表演，偷学了别人的功夫居然还毫不难为情地拿出来炫耀，即使有像卡卡西这样的前车之鉴，龙马小弟弟也没有半点逊色的地方。大声地呼喝着各位学长的名字，然后照葫芦画瓢地将该人的得意技巧施展一番，再伴随上一句充满不舍之情的“谢谢”，催泪效果立刻飙升到最高点——其实从喊到名字的先后顺序，已经可以猜想出这小子心目中谁更重要了……啊啊啊！最后果然是手冢啊！还敢说他们之间没什么！（雪人：会做这种无聊猜想的人，其实只有你绫小路一个人吧？）

伴随着TV版《网球王子》一起谢幕的，还有掌机上的游戏新作。作为KONAMI旗下最骗钱的掌机游戏系列，《网球王子》从来不落单地会在每一款掌机上发售不同版本的游戏，其发指程度完全不输给红黄蓝宝石水晶珍珠的《口袋妖怪》系列。在NINTENDO新一代掌机DS上市后不久，KONAMI就很给面子地推出了新一作的游戏，其名称就叫做《网球王子2005 Crystal Drive》——单凭这个念起来就很长也很有气势的名字，也知道KONAMI不仅是骗钱那么不敬业地制作游戏。



由于DS具备上下屏的特殊设计，KONAMI若只是单纯地将游戏画面一分为二，这公司的制作人显然患了不轻的脑中风。在充分利用了触摸屏的别致功能之后，游戏使用上屏幕来显示比赛画面，下屏幕则用作辅助画面以及触控特殊操作，如点击下屏幕的教练来激励选手，或点击下屏幕上的符号，来使出‘无我的境界’必杀招式——这个所谓的“无我的境界”，完全可以看作是皇昂流的五芒星结界来看待，让龙马与手冢一起亲亲热热唯美华丽地变成樱花树下的尸体吧，啦啦啦啦啦……（雪人：来人！先把绫小路给我变成尸体！）

游戏的画面并没有什么极大的飞跃，初看上去还是保持着GBA的水准，但新加入的必杀发动时的特写画面则将每一个球手最帅气的地方都淋漓尽致地展现出来，对FANS来说具有致命的吸引力。值得一提的是，游戏中收录了包括青春学园、不动峰、冰帝在内的多所名校的知名角色，甚至还有年轻版的越前南次郎与竹内轮子这样在原作中都难得一见的角色，多达58名的可选隐藏角色也是系列中前所未有的突破。



本作中也提供了新的混合团体战模式，可让玩家自由搭配不同学校的选手进行团体战（“啊，终于可以让周助与裕太兄弟相亲相爱啦！”“胡扯！龙马与亚久津才是绝配！”），以及可累积用以购买游戏中新角色与新要素的‘点数’系统。游戏也支持通过DS无线联网进行最多4人的对战模式，充分发挥DS独特的硬件功能，能够最大程度地让玩家体会到《网球王子》多年来积累下的惊人魅力。

喧嚣得有些疲倦、华丽得略显困乏、热血得稍带迷离……也是该到了停下脚步休息休息的时候。这是场开始于平成年间的悠长传说，也很本分地在平成17年降下了厚重的黑色天鹅绒帷幕，留给观众无尽的遐想。



依然记得亚久津的蛮横狂野，依然记得迹部景吾的自恋BT，依然记得忍足侑士、真田弦一郎、千石清纯等等这些鲜活的面容和他们矫健的身手。有他们的存在，才使无与伦比的青春风潮，席卷了了整个日本、整个亚洲，甚至整个世界。

即使有些不屑，即使有时抱怨，但仍要衷心感谢《网球王子》陪伴我们走过的这许多年，是它给予我们以极大的快乐，也将网球的魅力传递到更多没有接触过这项运动的人们心中。单就这无法计数的快乐来说，我们获得的太多太多……

一路走好，平成王子们！

一路走好，浪漫的网球传说！

楼窖	这期我是在3月24日买到的，《真・三国无双》是这天发售的，最重要的是16年前我是在今天诞生的。唉，缘分呢！
读者资料	16岁，男，100045，北京市西城区三里河一区甲52楼6门611号，兴趣：游戏、音乐

硬的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人



↑水管工尽情挥洒的舞台。



↑好像是宁静的夏天，在热带的岛屿游泳。



←蜘蛛侠是否就是你心目中的英雄？



↑夕阳西下……

玩家美学



↑我从你笃定的眼神中读出一丝眷顾，那是对他才有的柔情吗？



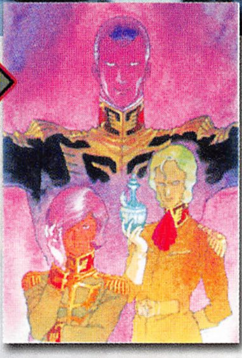
水经过城市变得深邃，我经过你长大。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！

百物语

第九回

责编/小侃



近期发现家用机上GUNDAM的动作射击类游戏有泛滥的趋势，这不禁让人怀念起GUNDAM的战略类游戏，而其中最著名的就要数《机动战士高达 基连的野望》系列了。系列作品严格来说只有3作，SS、PS、DC上的作品基本只是一作的不同移植版本。此系列秉承着少而精的优良传统，每出一作都保持了极高的素质，掌机上自然也不例外。

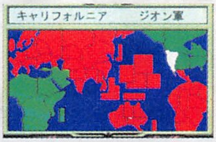


2003年5月2日BANDAI在自家的主机ワンダースワン（神奇天鹅）上推出了《机动战士高达基连的野望 特别篇 苍き星の覇者》，从标题就可以看出此作因为平台在掌机，所以战斗的区域比起家用机上要小——只是在“苍星”地球上。玩家只要夺得地球的霸权，游戏就结束了。但也不要过早失望，因为麻雀虽小五脏俱全，家用机上有的各种要素，此作也一个不少。

在选择游戏人物时你会惊奇地发现游戏中只能选择卡尔玛和马克白两人，玩家是作为军团长开始游戏的。当然这样不是意味着玩家不能使用联邦的人物，在游戏后期消灭联邦后，你的竞争对手（选卡尔玛时为马克白，选马克白时为卡尔玛）会反叛，这时可以选择和联邦的人物联合，选卡尔玛时能得到雷比尔手下的白色基地成员，而选马克白时则能得到加米托夫·海曼掌控的堤坦斯派——第4不死小队成员。



在内政方面，因为玩家只是一介军团长，所以没有了家用机上的外交、侦察敌方的指令，取而代之的是此作的新系统——干部会议。在会议中会有各种各样的提案，例如是否量产某种兵器、是否追击白色基地、量产勇士系MS还是量产强人系MS等等。虽然会议中的决定不会导致玩家直接GAME OVER，但事后产生的种种结果还是和玩家息息相关的。而其中的两个选择更会导致玩家最终进入隐藏结局。在干部会议中除了决定吉恩军所要开发的兵器、占领地球的进军路线等，最重要的就是调节玩家和各军团长之间的关系。这里有个小诀窍：因为卡尔玛和马克白最终肯定会对立，所以就没必要搞好关系，可以一上来就对着干，及时投入精力拉拢其他的军团长，这样在竞争对手反叛时玩家就可以得到其他的最多三个军团长的支援。到了后期，玩家从军团长成为了自军的统帅后，干部会议就成了摆设，只要有钱，任何人事任命、兵器量产都可以马上通过，不像前期那样费时费力，进行口舌之战了。



而在军事方面，战斗的区域有多达50余处需要玩家一一加以占领，战斗时的地图画面成斜45度的俯视角度。因为各区域地图小的关系，战斗一般只要几回合就可以结束。在狭小的地图上虽然不能很好地发挥巧妙的战术，但不仔细计算敌人的进军路线的话，还是很容易被敌方重创的！由此导致战后的兵器补给会给军费上带来一笔很大的费用，连锁反应还会影响到对你的评价，军费过低将不能收得“白狼”和“红色闪电”呢……



WSC已经成为了历史，GBA也渐渐步入末年。真的很希望在掌机上再玩到这样精彩的游戏，希望BANDAI不会令人失望。



孙轲	我发现PG的版面与电软很相似，很亲切。还有我想问PG的飞月和电软的飞月是否同一人？
小侃	我证明她决不是我国医学史上成功分割的联体婴。

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功

文/逆转ACE：nakazawa
责编/天意

Vol.09

分久必合



←趁热打铁的GBASP。充实的便携要素更新了国内玩家们对掌机品质的认识。

天下大势向来是分久必合、合久必分，对于一直由任天堂GB所霸占的掌机界来说也是如此。在97、98年任氏帝国陷入低潮、各战线都行军不利的时期，掌机界也逐渐开始形成群雄争霸的局面。在WS系和NGP的连续冲击下，GB系掌机仍旧拖着其疲惫的躯壳为任氏那个将来能一发逆转重夺天下的神兵利器拖延时间。直到2001年3月21日，任天堂GBA横空出世，战乱频仍的掌机界才又呈现出归于一统的趋势。

进入21世纪后，当各家厂商的掌机均向着高机能和彩屏化方向发展时，任天堂同样也没有忘记自身的进化。应当说，当初的GBC只能算是个小小的尝试，一直处于秘密开发中的GBA才是老任准备重夺天下的王牌。GBA凭借着优于群雄的进化机能以及初期庞大的高质量软件群支持而迅速收回了任天堂的失地，并在短时间内确立了该机种的普及与成功，并一直延续到今天。其实，GBA的成功也得益于Virtual Boy的前车之鉴。GBA尽管拥有着双32位CPU，但其整体机能对于WSC并没有压倒性的优势；尽管拥有超越SFC的2D机能，但其3D处理能力不足和低成本显示屏的缺陷也算是硬伤。不过，超前华丽的机能并非决定性因素，丰厚的软件才是一切的基础。在GBA刚上市的半年之内，一百款以上游戏的轰炸弥补了并不卓越的机能，一些核心大作的群星闪耀也将主要对手WSC推向了绝望的边缘。另外GBA极低的耗电量也赢得了一致好评。当年GB依靠软件决定论打下了江山，如今进化了的GBA同样也依靠着软件核心论收复了国土。随着GBA的越发火热，在家用机战场举步为艰的任天堂再度依靠掌机的大胜而得以维持，倘若不是有着掌机领域这块救命稻草，任天堂的命运恐怕也不会比迷失自我的世嘉好到哪里去。

GBA作为新世纪初的彩屏进化掌机，在推出之际为了取得价格上的优势而并未采用当时最先进的液晶技术，在屏幕显示上作出了很大的牺牲。这个举措引来了一直饱受争议的光线过暗的问题。有评论指出，在光线过暗的场合显然是不适合进行游戏的，那样的环境对人眼视力有一定损伤，不符合便携的理念。之后，市场上相继出现了一些非官方的照明外设，但为机体加上额外的笨重附设却不大方便。尽管后来又有了背光屏的改造技术从机体内部来解决光源问题，但这项改造价格不菲并且需要拆机，这令不少人放弃了尝试。不过此时，任天堂已经对这个问题给予了一定的关注，并开始着手进行解决。在掌机市场逐渐大势已定的情况下，任天堂在便携要素上进行改造的机体也浮出了水面。

终于，在2003年2月14日那个赋有历史意义的情人节，全新改良的GBASP与代表着Square回归任天堂的超大作《最终幻想战略版A》一同闪耀登场。它的外观设计结合了便携的特点和迎合潮流的理念，采用了较为前卫的类似手机的折叠翻盖形体，还获得了当年Award的优秀设计大奖。GBASP不仅外观上作了极大的改动，新设置的内置光源和新的液晶屏技术也完全解决了一直以来困扰玩家们的光线问题。同时电能供给不再依靠干电池，而使用了新世纪便携电子设备中普遍使用的可反复充电的内置高电容锂电池。这时的GBASP，已经成为了一部在任何环境下都可以进行游戏的完美便携机，比起略显传统的GBA，体积精简的GBASP更适合携带且受到较高年龄层人士的关注。唯一不足的是，外形的限制造成了其过于拥挤的键位设计，从而影响到了动作和格斗游戏时的操作手感，但不可否认，随着GBASP的增援，任氏掌机帝国再次达到了辉煌的颠峰。

天下虽然归于一统，但“治世”却总是不能长久，掌机市场最终仍会步入“合久必分”的局面。任天堂通过GBA达成的二度统一是短暂的，2004年，随着NDS和PSP即将上市消息的紧急发表，掌机界前所未有的大战即将到来。

李辰龙	继续做自己的风格，登载好的信息和相关文章，把《掌机迷》办成国内最好的游戏书籍，使广大掌机迷得到丰富和快乐。
读者资料	18岁，男，471100，河南省洛阳市孟津县第一高级中学（东校）高二20班，兴趣：电玩、篮球

次世代传媒 GAME.CN

次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

《高达SEED DESTINY》渐入佳境，我们本期推出的高达SEED旅行包相信也让各位眼前一亮吧？两种款式更为喜欢不同势力的人提供了贴心的选择。当然我们也不能忘了女主角拉克斯，5款不同造型的手办绝对令你眼花缭乱。最后再买一本亲热天堂，把你的奇想创作或者购物出行计划全都写下来吧。



新款上市



¥39 编号: 2181

高达SEED旅行包A款（红）

●红色ZAFT军版高达SEED旅行包，大小适中背提两用，两端分别绘有ZAFT军的标志。

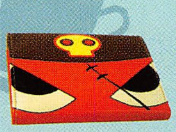


¥39 编号: 2192

高达SEED旅行包B款（蓝）

●蓝色地球联合军版高达SEED旅行包，大小品质与ZAFT军版相同。

¥38 编号: 2170





军曹情侣钱包二件组

●人气持续窜升的KERORO军曹三折钱包，颜色亮丽简单实用，打开后的尺寸约为22×11CM两款一起购买与你的她或者好朋友一起分享吧。

新款上市



¥88 编号: 2204

高达SEED女主角拉克丝特别版5件组

●以造型多变著称的SEED女主角拉克丝闪亮登场，本系列包括指挥官服版、便服版、舞台装版、裙装版以及惹火的泳装版，平均高约11CM左右，做工超精细，FANS必收。



头文字D机车手机挂饰6件组

●R32 GT-R、AE86以及拓海每天送豆腐开的TOYOTA AE86等六款头文字D劲爆机车化身手机挂饰、设计前卫更是男生必备的扮酷道具。

¥59 编号: 2136

新款上市



¥29 编号: 2215

火影亲热天堂笔记本

●卡卡西老师从不离手的"亲热天堂"实物化，封面、封底到书脊全部忠实再现!本品为活页式硬壳笔记本，吸铁石搭扣，打开后的尺寸约27CMx19CM。



¥29 编号: 2158

哈罗钱包

●时尚别致的三折钱包，可爱的哈罗就是钱包的搭扣，包内可收纳月票，信用卡等各类大小卡片，打开后尺寸约为26.5CM×10.3CM。



¥29 编号: 2147

水果篮子钱包

●饭团版本田透的水果篮子钱包，像纯洁温柔的透一样的乳白色柔软质地，相信定会令你爱不释手。打开后尺寸约为25CM×13CM。



KERORO军曹金属徽章挂饰二合一五件组

●涂色细致、做工精美的KERORO军曹到来，每个角色的头像就是一个精美的小挂饰，并配有相应的徽章，组合佩戴更是别具趣味。

¥39 编号: 2125



¥20 编号: 6129

2004年动新豪华金属CD盒A款

●动新2004年最新推出的豪华CD收藏盒，正反面分别绘有动新人气小编AKIRA和雪拉的形象，可收纳24张碟片，金属外壳不仅精美考究也相当实用。



¥20 编号: 6130

2004年动新豪华金属CD盒B款

●与A款同期推出的豪华CD收藏盒，正反面绘有小狼和雪拉，品质做工同样非常出色。用来收藏全年的动新光盘再合适不过。

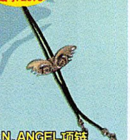


2005年动新豪华金属CD盒

●动新2005年的CD收纳盒，可收纳24张碟片。金属外壳保护更完美，防震防潮。

¥20 编号: 6118

¥29 编号: 2079



D.N.ANGEL项链

●杉崎由绮琉的热门大作《天使怪盗》的天使羽翼项链，制作精美，眩亮耀眼。



龙珠Q版人物水晶座珠第四代十件组

●第四代的时间推移到那美克星一役前后，从表情动作到悟饭手持龙珠雷达、悟空身穿亚德拉特星服装等细节全部真实再现原著，感动非常!

¥36 编号: 2114

合金装备猎狐犬吊牌

●黑底配上银白色猎狐犬部队标志，强烈的色差对比，简洁的设计，够性格!



¥15 编号: 6073

特别推荐



最终幻想八枪刃(裁纸刀)

●光泽感十足的金属刀身，做工精细的狮心剑图案，漂亮雅致的包装盒，Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有!

¥39 编号: 5049



我看《怪蛋英雄》

如果从卵里面孵出一只鸡还没什么，但是，当你看到从蛋里出来了一只长着翅膀的勺子，就要揉揉眼睛，开始怀疑自己的视力了。不过，在《怪蛋英雄DS》的世界里，一切皆有可能。(你看，机器人都从蛋里蹦出来了)

盼星星盼月亮，3月24日，NDS上的第一款RPG《怪蛋英雄》终于登场。笔者禁不起诱惑，迅速出手；然后终日与面条为伍（泪）。一段时间以后，若有所悟，感想如下。

作者：NW旅团　来自东北的修罗　责编/雪人

剧情——一如既往，波澜不惊

开机，猥琐的王子以华丽的姿势（睡觉）闪亮登场，忠心的大臣为了让王国不毁在这个小子手里，与他进行战斗训练。尽管笔者获得了完胜，然而厚道的臣子趁王子熟睡之际一脚将其踹晕，扔到一个岛上。（然后，喜欢COSPLAY的大臣就去扮演森之精灵与岩之精灵了）一位穿着朴素（女仆装）的公主将其拖进某王国，这也许是俺在游戏里见过的最简陋的王国了，总共十几个人，皇宫更不必说，已经残破得无法用语言形容了；回顾《露娜－传奇》里庞大的城市设施、《马里奥与路易RPG》里前呼后拥的宫廷卫士，还有《新约·圣剑传说》里华丽得掉渣的宫殿，得出结论：皇帝里也有穷人。估计这游戏的背景是在史前时代，进化成人类的猴子还不是很多，有蛋兽为证。



与国王闲谈中了解了岛上的情况，得知由于完熟军队作乱，导致人民陷入水深火热中。王子看着可爱的公主用水灵灵的大眼睛期待地望着自己，早已忘了自己有多少斤两，拍胸脯保证自己可以独自搞定完熟军。然后就是枯燥的走迷宫、打BOSS、与国王对话、走下一个迷宫、打下一个BOSS……不管完熟男、完熟女还是完熟大魔王统统要秒杀，终于把对方的阴谋完全挫败。其间遇见了一只（Sorry，应该是一位）长相与龌龊国王毫无二致的猪头女，她竟然是王宫的大公主?！而她居然对王子一见钟情，为了心上人不惜以生命做赌注（跳楼！汗一个），俺禁不住良心的折磨，也跳下去把她救了起来。（关键原因是她在地上砸的坑里有个蛋可拿。）最终BOSS大怪蛋出场了，猪头公主身上绑了一圈炸药进行神风攻击，结果怪蛋丝毫无损，倒是王子被炸得满身漆黑。

用暴走死神的绝招轻松放倒大彩蛋，回到王宫，王子自然成了英雄。大公主死缠乱打，非要同王子结成连理不可，国王也欣然同意，而且婚事明天就办，只有大臣在一旁擦汗。假如他们的后代遗传了王子的智商与公主的外貌……天哪，王国就彻底完了！于是，大臣私下与王子商量，要秘密逃离这个岛，主角忙不迭地点头。于是，火速赶往港口，正要乘船启程，大公主追来，请求王子在临别时能够吻她一下。此时的背景音乐凄婉动人，不过当事人的样子大煞风景；王子无奈地吻了公主，然后，升帆远航，船只消失在天际。

正当公主怅然地望着远处渐渐模糊的船影，国王一行人也赶到了；经过父王的激励，大公主重新燃起了希望。她独自推来一门大炮（力气真大），然后把自己当炮弹填充到炮膛里，3、2、1，发射！王子正在庆幸终于摆脱了公主的纠缠，突然空中飞来不明物，结结实实地砸在甲板上。轰——船沉了，不过，公主找到了她的爱情。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

系统——笔钮结合，一张一弛

游戏平时的对话，走动都是用按键方式操纵的，而战斗的时候用触控笔进行操作。这样不但很好地发挥了DS的触摸屏性能，而且避免了玩家始终使用一种操作方式所产生的枯燥感。对于日文较差的玩家而言，游戏中搞笑剧情形同虚设，整个游戏的流程就是打小兵加熟练度－蛋兽升级－绕开小兵打BOSS（绕开小兵的设定令人想起了当年的《仙剑》）；由于语言原因，下屏的观众席上的观众们很多暴笑的台词对于我国玩家来说显得有些鸡肋。游戏里面主人公只能依靠特定的道具增强能力，而蛋兽的各项数值都是固定的，提高召唤蛋的等级就可以得到新的蛋兽。

说到战斗，令笔者感到痛苦的莫过于此，率领士兵战斗的时候必须要用笔拼命地来回划动，幸亏可以召唤蛋兽解决问题，使得触摸屏被划花的危险系数直线下降。不过仔细想想，在战场上骁勇善战的士兵们居然加起来还敌不过蛋兽的一击？！莫非导演在暗示卵生的动物比胎生动物优秀……抗议物种歧视！至于道具，里面有一种百试不爽的就是——钥匙！从开头到结尾，无时不刻都要用到它。真是有了钥匙走遍天下，没有钥匙寸步难行，其重要性可见一斑，不禁怀疑导演是否具有钥匙情结……

画面——剑走偏锋，否极泰来

在游戏未出之前，笔者曾一度“惊艳”于人物走动的画面，简直可与FC上的游戏媲美。地图画面做得如此简陋，对于一向以大手笔著称的SE社而言实在不大厚道。所以，用这款游戏证明NDS比GBA强的唯一证据就是战斗画面了，虽然用“华丽”二字形容本作的战斗画面有点夸张；不过，无论是人物的动作、招式，还是背景的渲



染，着实要比前辈GBA有了一些进步。比如点击蛋兽的帽子召唤出它老爸一阵体操棒乱舞的动画，GBA上是绝对做不出来的。有些蛋兽的招式相当有意思，比如点击暴走死神的头部，它会发出一招类似“瞬狱杀”的绝技；还有SE的招牌陆行鸟，可惜实力差了些。不得不提的是，召唤蛋兽时所跳的舞蹈竟然与蜡笔小新里的“布里布里舞”如出一辙，不但士兵人人暴露出了隐私部位，就连瞌睡王子都未能幸免——主角的形象就这样毁在了制作人的恶趣味里……

后记：半熟系列是SE社的休闲品牌，那些兜里揣着绣花手绢准备看感人剧情的同志们注意了，手绢无用，因为，它是《怪蛋英雄》。偷偷地告诉你们，其实SE社严重抄袭了老任的游戏素材。一个以睡觉为乐趣的王子，一群从蛋壳里蹦出的蛋兽，与“美女”的吻别，这、这分明是赛尔达传说的开头、口袋妖怪的战斗外加瓦里奥大陆的结尾么！不过，我们要做的只是抛却工作、学习的压力，单纯地寻找快乐，尽情沉浸在冒险的世界中。

一个村长的哭诉



责编/雪人

各位读者大人们：

小老儿不才，身为一个名字叫矿石镇夫人村子的村长。本来我们村鸟语花香，物产丰富，但是自从一个家伙来到这里后，一切的一切就从此改变了。

原来我们村南面有一块自留地，是作为游玩的场所而存在的，可是看地的老头前几年过世了。已经忘记是哪天了，我吃饱喝足去那块地转悠，啊不，是散步。偶然发现有一个鬼鬼祟祟的小子在过世老头的屋旁边转悠。我警觉地叫住了他，他感觉情势不妙，就说自己是受

了老头之托来继承这块地，我当时有一点犹豫，但是这小子拿出了据说是老头的亲笔信，我当时一犯迷糊就承认了他。事后我才想起，那个看空地的老头，他啊，不识字。第二天，我跑去和他理论，结果到了空地一看，那里原来的草啊、石头啊一点不剩，取而代之的是一地的萝卜苗！

我们村本来是美女多到掉渣的村，现在虽说不如以前，（要说我年轻的时候……跑题了。）但现在村里的五个姑娘，那也是要多水灵有多水灵。可自打那小子来了以后，成天拿着一本叫《掌×迷》的书，按上面写的内容变着花样的送东西。几个姑娘正是情窦初开的年龄，谁受得了他这么献殷勤？才一年多一点，五个姑娘的定情信物就全到了他的口袋里了。本来人家姑娘都有男友了，现在倒好，那五个大老爷们成天到我这里嚎嗓。

"你们怎么这么没有用？他送，你们难道就不会送？"

"人家是大款，每天的农产品的收入就赶上我们干苦力的一个月的收入，我们哪里比的了人家？"

"那就跟他来硬的，你们五个还打不过他一个？"

"别扯了，就他那套贤者装备，镰刀、斧子、锤子什么的随便挥一下我们就立仆了。"

得，还得我跑一趟。可等我到了地方，那小子早没影了，而且连续几个月不见踪影。后来我才知道，他又瞄上后山的女神了。天啊，难道这是恶梦吗？五年以后，他娶回了女神，与此相对的是村里多了五个得了相思病的老姑娘和五个愤世嫉俗的老光棍。

我们村因为民风淳朴，所以精灵们也愿意在村子里居住。本来人家七个小精灵在村子的角落里住得挺滋润的，每天都过得悠闲自在。自从那小子来后，单单用一些不值钱的杂草就把几个小家伙忽悠得五迷三道的。原来他们每天都悠闲地歇着，现在倒好，天天去给那小子干苦力，连饭都不用管，天天半夜三更才美滋滋地拿着那小子送的杂草回来。这小子真坏透了！

村里的后山是块宝地，物种齐全，而且风景优雅。以前我每周都会去散散步，不过现在不去了。您问为什么？一提起来，我这气就不打一处来。现在天刚亮你就可以看见这小子拎着斧头抬着筐就上了山，自从他来了这山上的东西就倒了霉了。这小子在这里的这些日子砍下的木头估计垒个万里长城都富裕，原来春夏秋三季都可以去山上弄点时鲜打打牙祭，现在基本都被那小子的缺德的筐包圆了。就为这事，杂货店的老板把大腿都拍肿了无数次。

您别以为他砍木头是干什么好事，这家伙直接就用后山的木头在村里盖了别墅，改行炒地皮了。还有后山和湖里面的矿场，原来里面什么都有，现在被那小子开发成贫矿了，现在里面是一地的废矿石加破铜烂铁。村里成立委员会想找他讨个说法，可这小子不知用什么东西一下子就从我们眼前消失了。后来我才知道，那是矿场的宝物——飞行石。

从此以后，这小子是变本加厉的嚣张，村里的垃圾桶在他看来形同虚设，他随地扔完了顺脚就进了教堂假装忏悔。没办法，牧师大人心眼太好，虽说这小子出了门还得胡作非为，但他每次还是代表神原谅他。您说神都不跟他较真，我们还有什么辙？

这小子倒是常来村里的集会，不过每次都像个吃白食的，占便宜没够。最可气的是一次海滩聚会，来晚了咱就不说了，可是他拎着个鱼竿子大摇大摆斜腰拉跨的就到了海边钓起鱼来。据我个人估计，等晚会开完，河里连破皮鞋烂罐头盒都没有了。

村里的其他居民对他也是怨声载道：动物屋的老头好不容易有了个小马驹就被这小子要走一去不还；铁匠那里更是成了那小子农具改造专用地点；酒店那台电话简直就成了他的手机；道具店一有点什么好东西转眼就得被这小子弄走。最可气的是哪天没事干这小子还抱着个破狗满村显摆，他明明知道我最怕这东西的！

本来大家没什么事都喜欢去后山的温泉泡个澡，可这小子竟然把温泉用来煮鸡蛋了！自从我发现后，我就再也没去那里洗澡。为什么？他用来煮鸡蛋的锅我用来洗澡，成何体统！

还有一次他听说圣诞节我会乔装圣诞老人跳



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

烟囱送礼物，于是就软磨硬泡的求我那好心的邻居帮他织袜子。我当时一时好心也帮他说了句话，不过事后我就后悔了：这小子织的袜子比我家面口袋还大一号，我带的东西全部装进去都不够！

最近这几年，他靠着以上这些手段发了，连山上、海边地皮都炒了，如果再没人管管，真怕他仗着财大气粗一口气把家园改后宫了！各位读者大人们，无论谁也好，求求你们帮我们村把这小子轰走吧！！

矿石镇镇长敬上

二月的寒冷 机战的爆热

今年二月，南京仍处于寒冷时期，冷风吹在脸上仍觉得生疼。但是随着《OG2》的发售，我的心不禁沸腾起来，仿佛烈空中的骄阳一样融化了塞山的坚冰。

记得那是2月17日，我于第一时间入手，80元。眼瞧着那八张钞票如水一样从指间滑过，心中的痛真是没法用语方来表达，不过待我插卡开机一刹，似乎觉得很值，第六感觉告诉我选它没错。当我看到那熟悉的眼镜标志时竟然差点哭出来，久违的冲动、久违的热血，这种感觉自大脑发沿着各血管神经一次又一次地冲击我的心脏。记得第一次玩《机战》是去年夏天，当时玩的是《机战D》，火热的《机战D》如同夏日的骄阳炽烤着我的心。那个夏天，我与游龙马等人一同度过，现在手中的《OG2》将陪我度过寒冬。

熟悉的标题，不熟悉的游戏，一向自诩为机战专家的我又再一次从头开始，一切归零，踏入这个新作的领地。不愧是眼镜，在如今GBA逐渐没落的时代仍能做出这样一款优秀的SLG的游戏。且不提游戏画面，游戏的音乐相对于《机战D》来说，可以说是又另上一个台阶。音乐随着剧情发展，时而轻松灰谐，时而低调悲惘，时而又高潮跌宕，令人热血澎湃。操纵着熟悉却又有随生的机体，穿梭在敌人之间，尽情地与敌机战斗。喜悦与悲伤，笑与流泪，战斗和受伤，而这一切却又终会归入死亡的永眠。我无奈地摇摇头，无力地关上GBA，虽然抽身回到现实，但身心却仍在体会那刚刚在刹那间得到的快乐。虽然我是日文肓，但好歹也在动漫界中混过，凭着几句半吊子日语及对话中的假名，我对《OG2》总算了解了一些。在老舰长战死时，我不禁为之黯然神伤，乃至为他掉泪。我不明白为何而落泪，难道只为那单纯的感动？我至今也没给自己一个正确答案。

不过，《OG2》在我看来还有一些缺点。个人认为那战斗画面做得有些粗糙，背景画面有些模糊，机体发射出的炮弹也有些粗糙，甚至在机体爆炸时烟雾竟以马赛克形式出来，给人一种像在玩FC游戏的感觉。光束炮与机枪打在敌人身上也没什么临场感，尤其是机枪，打在敌人身上像是被弹开一样。反观《机战D》做得比《OG2》要好，尤其爆炸效果，做得与《OG2》不在一个层次上。

但是，这点小毛病并不算什么，《OG2》整体水平还是很好，比如龙卷斩舰刀“刃马一体”的动画制作、计都罗候剑·暗剑杀还有SRX天上天下一击必杀炮以及主角二人后继机体合体技的动画，都给人以强烈视觉冲击。尤其是主角的合体技，整个过程一气呵成，如行云流水般的流畅，不得不让人叹为观止。

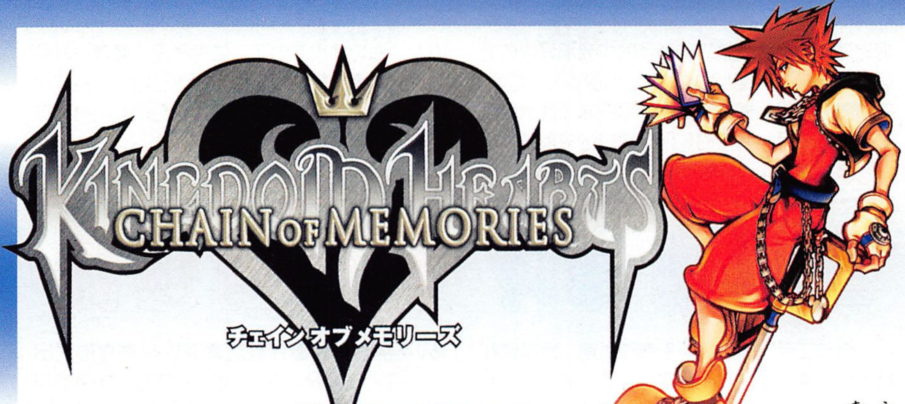
可能《OG2》是GBA来到主机上的最后一款机战，可能眼镜再也不会在GBA上发售机战了。但我相信，只要任天堂不断推出新的主机，那么《机战》的火种就不会熄灭，它会一直传播下去，也许用一句话来形容最好：永远的任天堂，永远的眼镜，永远的机战。

后记：文毕之后，我又再一次捧起了斩舰刀，再次投身于机战世界中，我在其中流连忘返，因为在那里我是一名战士，为了荣誉，为了生存不断地战斗，这是使命？不！也许是宿命！我……我不知道。

文/余晨 责编/雪人



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



记忆的锁链

文／福建 徐捷
责编／雪人

当在《电软》上看到《王国之心GBA版》（当时还没有副标题）的CG宣传图片的时候，心里有种抑制不住的冲动，心想终于有一部作品能够100%地发挥GBA的机能了，那画面就是一个字“赞”。

经过了一年的苦苦等待后，《王国之心——记忆之链》终于如期发售了。众所周知，史氏游戏不仅以华丽的画面闻名于业界，其优秀的剧本也往往成为玩家们津津乐道的话题。玩日文版意味着只懂“可嗄叽哇”的我只能领略游戏三分之二以下的魅力。不过，既然身为一名中国人，就应为身上游戏着的华夏血统而感到自豪。别忘了我玩家心目中“最可爱的人”——奋斗在最前线的汉化者们（台下立马响起了雷鸣般的欢呼声）。是他们解决了我们的语言障碍，也是他们让我又过起了苦苦的等待生活。（某人语：生活在等待之中也是一种幸福）。



终于，在历经了艰难险阻之后（众人嘘声一片：哪有什么艰难险阻），我终于玩到了100%汉化的《王国之心——记忆之链》。标题下的汉化小组名单：狼组、天幻在索拉的陪同下显得格外美丽仿佛索拉就是为了衬托出这四个字的美丽才被画上去的。尽管它没经过润色和美工处理，它依然是最帅最酷的。进入游戏后，再次被感动：厚道的高飞、古灵精怪的唐纳德，令我又想起了小时候以每天2元的代价去租录像影带的情景（那时2元对我来说可是很大的一笔钱啊）！在感动得欲哭之际，不得不感谢史氏，是它让我明白了一句话：有CG真好！

不过，随着游戏的深入，虽然CG动画是游戏的一个卖点，但始终掩盖不了游戏的另一个光芒——游戏本身的品质。出色的遇敌系统让人想起了PC上的国产大作《某某奇侠传》，使得整部游戏犹如行云流水般流畅。而核心的卡片战斗系统则有点类似于当年PS上红得发紫的卡片游戏——《游戏王—被封印的记忆》，简单的卡片组合就可以发动威力强大的作者卡技，而CP上限则变向迫使玩家在战斗中升级，使玩家全心地投入到战斗中，从而调合出符合自己个性的卡组去面对不同的战斗。再加上本作光源出色，画面发色炫丽，索拉篇的最终BOSS战更使战斗画面华丽到了极点。当然，本作也有一点小小的遗憾，那就是在CG动画上没有了真人语音（人家真的很想听唐纳德声音的说），这一点难免使视听震撼度大打折扣，好在通关后的一曲《光》弥补了这一点。总之，本作比起《PG》刚诞生不久时厂商推出的《圣剑传说》已经有了质的飞跃，出色的手感，优秀的画面，双主角讲述的剧情，有二位最终BOSS可挑战，一切的一切都使本作焕发着金子般的光芒。

当完成了利库篇后，感慨“想要得到某样东西，就必须以同等的代价去交换”。我用近两个月的时间换来了完整的汉化版，不，应该说是换

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

来了完整的情节，换来了游戏的哲理，靠自己的力量通关的成就感自然不用说。故事的女主角娜米妮从小只喜欢画画，没什么朋友，她为了摆脱束缚自己的孤独，私自改变了索拉心中的记忆，但最后还是被索拉的真诚所感动，并帮助索拉找回了真正的记忆。而娜米妮也清楚地认识到凯丽在索拉心中的位置，当索拉渐渐忘记凯丽并忘记她的名字的时候，凯丽的丽影却又浮现了起来，随之星之护符也恢复了本来面貌，当游戏的最后索拉选择了回复原来的记忆而忘记和娜米妮一起的记忆时，娜米妮只能苦笑——“人们都是这样子的呀。”最后一段CG里，索拉不仅没有怨恨娜米妮，还和她玩起了拉勾小游戏，约定以后一定会再相见。最后索拉逐渐想起了原来的同伙时，却又发现娜米妮正在离自己远去。“总有一天，刚才的约定一定会成为联系我们的光明”。“嗯！一定会的！”索拉充满自信地回答。

或许《记忆之链》只为《王国之心2》的发售作垫底，但其不可否认的游戏品质成为了我心目中唯一可以与《黄金太阳》相抗衡的游戏（《赛尔达》是因为游戏程太短，不够过瘾）。其中阐述的哲理也是非常出色的：每个人的心中都有着一条由许多记忆的碎片链接而成的记忆之链，尽管它会因岁月的摧残而变得残缺不全。记忆的碎片并不会因此而消失，只是沉睡于心底的深处。只要人们仍保持那片昔日回忆的执着，总有一天，记忆的锁链会将它们一一链起，并重新挂记自己的心中。就好比我对老任的记忆，尽管因为学习的原因，我不得不解除自己心中的链子，但它们决不会因此而消失，而是在我的心底长眠，总有一天，他们因为GBA2或NDS2的到来而重新被链在一起，紧紧地相连，永不分离，直至死去。



我与掌机君



刚刚与他相识就发现了他的不平凡：小小的长方形、黑白的屏幕、小巧可爱；游戏时的画面虽不清晰，但在小时候有这样的一位掌机君陪我度过了许多不开凡的日子，我十分感谢他。我的长大带来了不断的压力，但不论怎样的压力在他的照顾下一会儿便云散九霄了。GB君，感谢你，我一定如好兄弟一样待你的。不知是否因为我照顾的好，他终于在我初一的时候升级了。他已不是黑白的脸孔，而是有了彩色的笑容，我与他之间的游戏时间一下子增加了许多许多。当时的我真爱死你了，C君。时间过得飞快，正当我处在水深火热的初三中考大复习阶段时，他再一次升级了。那以后的他改变了外貌，增加了内涵。他与我相处的时间更多了。而且因为他增添更多魅力，走在大街捧着他时，不知有多少人回头观望呢！只要他和我在一起就是黄金兄弟，A君，我当初选择你实在太明智、太对了。有了他，我的人生又多了100%的快乐。我与他相处久了，亲密度已满。终于，他在我中考之后再一次进化了，变得更漂亮了。火红的外壳，耀眼的前光，他变了，真的变了，变得越来越漂亮了。翻盖的设计使他更加神秘，前光装置使他更加夺人心神，使人羡慕。从此，我与他在黑暗的晚上游戏不再只能是梦想，打着手电游戏的日子终于熬到头了。可爱的皮卡丘，美丽的萨姆斯，我终于可以在夜晚与你们相约。SP君，我不敢想象没有你的日子，你放心，有我的日子就一定会有你，有你的日子我必定在你身边。看看我的掌机君不断的成长，由GB君成长为SP君，我为他感到高兴。在写这篇文章时，我的PS君正在睡觉，因为我要他养好精神，为即将到来的再一次进化贮存能量！

文/江苏 盛力波　责编/雪人

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年5月4日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月19日	晃晃悠悠大金刚	任天堂	ACT
2005年5月19日	幻想少年	BANDAI	ACT
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	A・RPG
2005年7月7日	武器种族传说 被封印的颂歌	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	A・RPG
2005年夏	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	ETC
2005年夏	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年	海贼王(未定)	BANDAI	FTG
未定	超级方块战士ⅡX	CAPCOM	PUZ
未定	章鱼球	IDEA FACTORY	PUZ
未定	MOTHER3	任天堂	RPG
未定	少年侦探团 ～红眼的魔人～	SUCCESS	AVG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年5月4日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月26日	宇宙侵略者口袋版	TAITO	STG
2005年6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪	BANDAI	RPG
2005年6月16日	爆脑-BAKU-NO-	EIDOS	PUZ
2005年6月23日	CODED ARMS	KONAMI	FPS
2005年7月15日	Grand Theft Auto: Liberty City	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	A・RPG
2005年	天地之门	SCEI	A・RPG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教父	EA	ACT
2005年	泰格伍兹PGA巡回赛	EA	SPG
2005年	脱狱潜龙	NAMCO	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	A・RPG
未定	FIFA2005	EA	SPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	S・RPG
未定	魔界战争	日本一SOFTWARE	S・RPG

未定	EX人生游戏PSP	ATLUS	SLG
未定	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
未定	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	SCEI	ACT

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年5月4日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年5月19日	炸弹人	HUDSON	ACT
2005年5月26日	SD高达G世纪DS	BANDAI	SLG
2005年6月16日	超执刀 Caduceus	ATLUS	ACT
2005年6月23日	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
2005年6月23日	大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT
2005年6月	黄金眼	EA	FPS
2005年6月	武侠	STAR FISH	ACT
2005年7月	NANOSTRAY	MAJESCO	STG
2005年7月21日	游戏王 Nightmare Troubadour	KONAMI	TAB
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年夏	钢之炼金术师	BANDAI	ACT
2005年	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	日式面包王	BAIDAI	ETC
2005年	超人总动员2	THQ	ACT
2005年	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年	海贼王(未定)	BANDAI	FTG
2005年	吃豆人弹珠台	MAMCO	TAB
2005年	Lost in Blue	KONAMI	A・AVG
2005年	史莱姆大冒险2	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	恶魔城	KONAMI	A・RPG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	S・RPG
未定	赛尔达传说 四支剑	NINTENDO	A・RPG
未定	动物园大亨DS	THQ	SLG
未定	马里奥赛车	任天堂	RAC
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	动物之森	任天堂	ETC
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	真・三国无双	KOEI	ACT
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
未定	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG


生化危机4完美体验典藏
不同于第一版！第二版
赠暗黑版特制LEON吊饰
第二版 上市热卖中！
电新力推国内首款全互动DVD生化4，让你不用NGC也能享受到游戏的乐趣！
只要有遥控器
我也一样可以玩生化4！
生化危机4
完美体验典藏
biohazard
25
国内首张全互动游戏DVD
用你的遥控器演绎生化4的惊悚！
生化4互动DVD特典另外附送：
生化系列精美全彩互动手册
Leon专用合金吊饰一款（含挂链）
生化音乐编年史精选CD两张
1DVD5+2CD+手册+礼品
仅售25元！
邮购时请注明："生化4典藏"
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



与陆行鸟并肩
缔造不同的史诗
新的传奇新的冒险
让我们期待FFXII
FINAL FANTASY XII
陆行鸟之王
金色陆行鸟
附赠《陆行鸟精选音乐CD》及
《陆行鸟乐园》全新手册
最终幻想系列
最高人气角色之一
■鸟冠及尾部
均采用高档特
染无纺布
■眼珠为手工
镶嵌,活灵活现
■翅膀可
360度旋转
■全身金黄色短
毛绒富于光泽感
■嘴部及鸟爪
均为橙红色布
料,非常逼真
4月22日 全国闪亮发售
超值定价:19.8元(只限零售 不接受邮购)
注:原已邮购汇款的读者仍旧会于4月下旬寄出
注:陆行鸟高约12厘米
限量九色陆行鸟鲜活登场
市场不零售
只接受邮购
翡翠绿
浅紫
柠檬黄
A组
巧克力
青蓝
火红
B组
橙黄
深蓝
草绿
C组
怎么这么胖啊!!
◆陆行鸟A、B、C组现已接受邮购，每组陆行鸟(三只)定价33元。
(每只尺寸与金色陆行鸟相同)
◆一次购买A、B、C三组陆行鸟合计99元。另赠送特制胖陆行鸟一只!
注:A九色陆行鸟必须按组购买,不接受单只邮购。
B以上价格含包装费、挂号费和邮费
邮购时请注明品种为“陆行鸟A组、B组、C组” 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 64472180邮资免取


口袋迷
POKéMON FAN
更多精彩内容及活动细节
请参看《电子天下·掌机迷》33期
掌机迷编辑部精心打造！
最强口袋妖怪收藏特辑！
属于口袋妖怪迷的专属读本，报导口袋的一切！
最权威的口袋妖怪内容就在这里！全世界「口袋妖怪」最新动态完全掌握，「口袋妖怪」最新作精彩专题不断！口袋动画完全大收录！游戏、动漫、周边、卡片、小说等等，口袋妖怪的一切尽在《口袋迷》！把握口袋妖怪的最新动向，掌握最全面的口袋知识，玩透全部的口袋游戏，就要拥有最全面的口袋妖怪专辑！超丰富内容，你意想不到的精彩满载！
口袋迷
POKéMON FAN
5月12日
全面上市
224P
大32开
超值定价：18元
全面接受邮购
GAME BOY ADVANCE SP
赠品
GBASP主机口袋精灵包
随机获取一款
买《口袋迷》得到精美的游戏口袋！
「皮卡丘」与「熊宝宝」两种百宝精灵包！
GBASP、手机、小饰物……全部装进来吧！
光盘
口袋动画音乐大收藏
同人游戏随盘送
口袋动画MTV、口袋精品音乐大串烧！
超全同人口袋游戏完整附送！
更多口袋妖怪精品都在光盘里哦！
抽奖
皮卡丘限定GBASP掌机
大抽奖等你拿
极品珍藏！全球限量限定版GBASP！
日本原装，《口袋迷》独家提供！
快来参加“捕捉你的皮卡丘”大行动！
邮购时请注明"口袋迷" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


口袋迷 PokémonFan
更多精彩内容及活动细节
请参看《电子天下·掌机迷》33期
掌机迷编辑部精心打造！
最强口袋妖怪收藏特辑！
属于口袋妖怪迷的专属读本，报导口袋的一切！
最权威的口袋妖怪内容就在这里！全世界「口袋妖怪」最新动态完全掌握，「口袋妖怪」最新作精彩专题不断！口袋动画完全大收录！游戏、动漫、周边、卡片、小说等等，口袋妖怪的一切尽在《口袋迷》！把握口袋妖怪的最新动向，掌握最全面的口袋知识，玩透全部的口袋游戏，就要拥有最全面的口袋妖怪专辑！超丰富内容，你意想不到的精彩满载！
口袋迷 PokémonFan
5月12日
全面上市
224P
大32开
超值定价：18元
全面接受邮购
赠品
GBASP主机口袋精灵包
随机获取一款
买《口袋迷》得到精美的游戏口袋！
「皮卡丘」与「熊宝宝」两种百宝精灵包！
GBASP、手机、小饰物……全部装进来吧！
光盘
口袋动画音乐大收藏
同人游戏随盘送
口袋动画MTV、口袋精品音乐大串烧！
超全同人口袋游戏完整附送！
更多口袋妖怪精品都在光盘里哦！
抽奖
皮卡丘限定GBASP掌机
大抽奖等你拿
极品珍藏！全球限量限定版GBASP！
日本原装，《口袋迷》独家提供！
快来参加“捕捉你的皮卡丘”大行动！
邮购时请注明"口袋迷" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


电子天下·掌机迷
2005
7
特别策划/NDS和PSP的回顾与展望
VOL.33
果敢特报 IDS：梦想还是现实？新掌机市场进行曲即将奏响！
掌机迷
POCKET GAMER
电子天下
2005/07
VOL.33
零售价：9.80元
每月10/25日发售
赠品1
火炎纹章卡片收纳盒
赠品2
精彩光盘影像
大抽奖424名
两周年回馈读者
抽取三大流行掌机
百件礼品等你拿
极上攻略
任天狗 饲养指南
名侦探柯南 黎明的纪念碑
THE TOWER SP/彼岸岛
火影忍者 最强忍者大结集3
假面幻影杀人事件
ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN15-1225/J